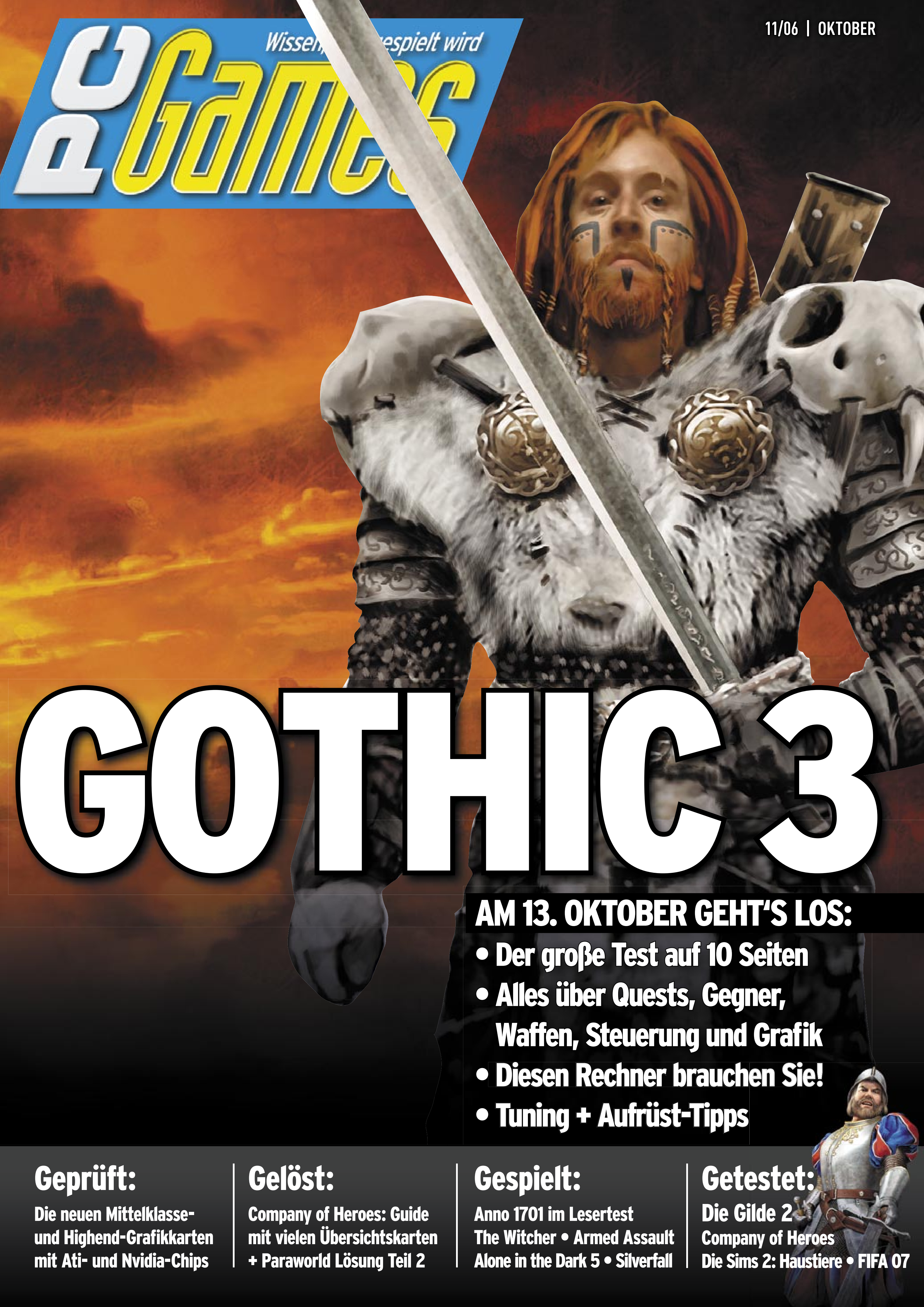

PC Games
Wissen, was gespielt wird
11/06 | OKTOBER
GOTHIC 3
AM 13. OKTOBER GEHT'S LOS:
• Der große Test auf 10 Seiten
• Alles über Quests, Gegner, Waffen, Steuerung und Grafik
• Diesen Rechner brauchen Sie!
• Tuning + Aufrüst-Tipps
Geprüft:
Die neuen Mittelklasse- und Highend-Grafikkarten mit Ati- und Nvidia-Chips
Gelöst:
Company of Heroes: Guide mit vielen Übersichtskarten + Paraworld Lösung Teil 2
Gespielt:
Anno 1701 im Lesertest
The Witcher • Armed Assault
Alone in the Dark 5 • Silverfall
Getestet:
Die Gilde 2
Company of Heroes
Die Sims 2: Haustiere • FIFA 07


Ich habe drei
Succubinen
verzaubert
THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FUER
ONLINE-SPIELE
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

# Editorial

## Kontrolle ist besser

**Samstag** | 09. September 2006

Zur Sneak Peek von **Anno 1701** schauen die Spieldesigner höchstpersönlich in der Redaktion vorbei und stehen den PC-Games-Lesern Rede und Antwort. Ob die Grafik „in echt" genauso gut aussieht wie auf den Screenshots und ob es der Mehrspielermodus tatsächlich ins Spiel geschafft hat, darüber berichten wir ab Seite 32.

**Montag** | 11. September 2006

Erster Einsatz für unseren frisch gebackenen US-Korrespondenten Roland Austinat: **Dungeon Siege**-Erfinder Chris Taylor zeigt ihm ein Strategiespiel unglaublichen Ausmaßes. Wie sich **Supreme Commander** (XXL-Konkurrent für **Command & Conquer 3)** spielt, steht im Report ab Seite 44.

**Dienstag** | 12. September 2006

2:20 Uhr morgens, irgendwo in Essen: **Gothic 3** ist fertig und unterwegs ins Presswerk. Ausgerechnet am Freitag, den 13. Oktober, erscheint das meisterwartete Spiel des Jahres. Ob dieser Tag trotzdem zum Glückstag für Sie werden könnte, steht in unserer Titelgeschichte ab Seite 88. Dazu gibt es ein extralanges Video auf DVD, erste Tuning- und Grundlagen-Tipps für den optimalen Einstieg und natürlich eine detaillierte Motivationskurve.

**Mittwoch** | 13. September 2006

In Zeiten von Auto-Updatern, Patches im 14-Tage-Rhythmus und Bugfixes im zweistelligen Megabyte-Bereich, wird die faire Bewertung von Testmustern immer kniffliger: So richtig „fertig" ist mittlerweile kaum noch ein Spiel. Fast immer entdecken wir inhaltliche und technische Fehler, die wir wie üblich sofort ans Entwicklerstudio melden. Selbst bei Spielen, die wenige Tage später im Laden liegen, lautet die Standardaussage: „Kein Problem, am Verkaufstag gibt's einen Patch, der diesen Absturz und jenen Plotstopper korrigiert." Was bei Kleinigkeiten wie Übersetzungsfehlern noch glaubhaft ist, wird bei fundamentalen Kritikpunkten – etwa Wegfindung, Performance, Balancing oder Steuerung – zu einer echten Vertrauensfrage: Lösen die Programmierer das Problem komplett, teilweise oder gar nicht? Wer garantiert, dass sich ein Patch aus „Qualitätsgründen" nicht doch um eine Woche oder einen Monat verschiebt? Dass ein vollmundig angekündigter Spielmodus überhaupt jemals kommt? Dass die Spielstände auch in späteren Versionen einwandfrei funktionieren? PC Games verfolgt deshalb seit geraumer Zeit eine sehr rigide, aber – wie wir finden – transparente Politik: Wir bewerten grundsätzlich nur das, was wir tatsächlich rechtzeitig überprüfen können. Alles andere ist Kaffeesatzleserei und – manchmal – leider reines Wunschdenken. Und deshalb müssen wir auch heiß erwarteten Topspielen die oft entscheidenden Wertungspünktchen abziehen, egal ob **Oblivion**, **Anstoß 2007**, **Die Gilde 2** oder **Gothic 3**. Gleiches Recht für alle.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
**Ihr PC-Games-Team**

### Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:



**PCG Hardware Sonderheft „Premium AMD"**
Die Ausgabe des Jahres für alle Freunde der pfeilschnellen AMD-Chips: Die edle Premium-Auflage enthält neben der PCG Hardware 11/06 einen streng limitierten 3D-Schlüsselanhänger, einen 36-seitigen Fan-Guide (Format DIN A4), 23 Aufkleber und ein DIN-A2-Fanposter mit AMD-/Ferrari-Artwork.



**PC Games Sonderheft „Tipps & Tricks"**
Sie reisen regelmäßig nach Cantha oder Tyria? Dann gibt es jetzt endlich den optimalen Reisebegleiter: Das druckfrische Tipps-&-Tricks-Sonderheft mit Schwerpunkt **Guild Wars Prophecies/Factions** enthält Klassenguides, Tabellen, Komplettlösungen und Riesenweltkarten inklusive eingezeichneter Bosse und Sammler.



**PCG Sonderheft „WoW" powered by buffed.de**
Von Profis für Profis: Die Experten vom erfolgreich gestarteten Online-Rollenspiel-Portal buffed.de bürgen für die Qualität des neuen **World of Warcraft**-Sonderhefts. Highlights sind ausführliche Guides zu Naxxramas, Der Geschmolzene Kern und zur T0,5-Quest-Reihe. Im Preis enthalten: eine aktualisierte Riesenkarte.



**PC Games 11/06 Extended: Anno 1503**
32 Seiten extra plus A1-Wendeposter – das ist PC Games Extended (kann auch abonniert werden). Einen Monat vor Start des Nachfolgers liefern wir allen Fans des Aufbauklassikers **Anno 1503** ein dickes Paket mit Insider-Tricks, Übersichtskarten, Cheats und vielem mehr!



**PC Games 11/06 Premium „Gothic 3"**
Nur in streng limitierter Auflage im Handel: Die PC Games 11/06 Premium „**Gothic 3**" mit vielen exklusiven Extras: hochwertiges **Gothic 3**-Schlüsselband mit Karabiner, Soundtrack-CD, farbiges Bügelbild und ein Making-of-Booklet. Ein Muss für alle Fans des Mega-Rollenspiels!

**PC-Games-Reiseführer „World of Warcraft"**
Von Alterac bis Winterspring: In diesem Reiseführer finden Sie auf 100 Seiten Übersichtskarten der populärsten **World of Warcraft**-Regionen und Städte – inklusive eingezeichneter Kräuter, Erze, Nichtspielercharaktere, Quests. Ein aufwendiges Nachschlagewerk, das in jeden **World of Warcraft**-Haushalt gehört.

# Inhalt 11/2006



## Gothic 3

S. 88

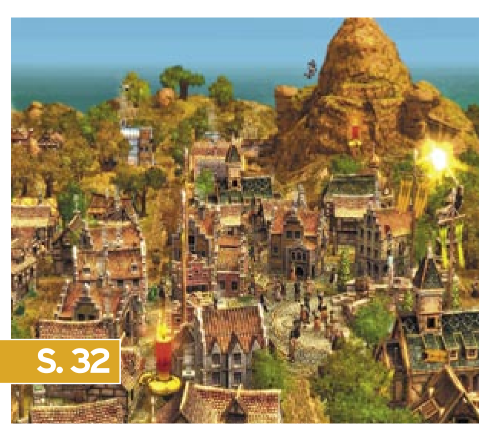
Tritt das deutsche Rollenspielepos das Erbe von **Oblivion** an? Oder geht **Gothic 3** im Schlussspurt um die Genrekrone die Puste aus? Unser Megatest gibt auf zehn prall gefüllten Seiten Aufschluss.



S. 50

## ARMED ASSAULT

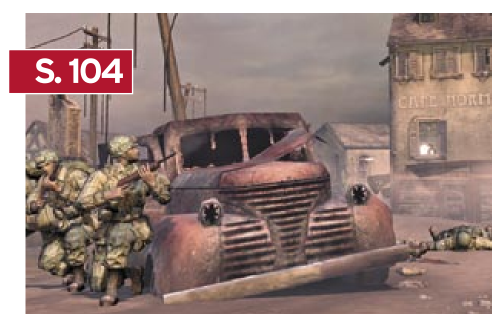
Zum ersten Mal angespielt: PC Games kämpfte sich durch den inoffiziellen **Operation Flashpoint**-Nachfolger. Der Frontbericht beginnt auf Seite 50.



S. 32

## ANNO 1701

PC Games lud sieben **Anno**holiker in die Redaktion ein und tischte eine brandheiße Beta-Version des Aufbauspiels auf. Wie der neueste Teil der Serie mundete, lesen Sie in unserem achtseitigen Sneak-Peek-Bericht.



S. 104

## COMPANY OF HEROES

Echtzeit-Taktik par excellence: **Company of Heroes** vereint eine gute KI, stimmungsvolle Szenarien und anspruchsvolle Scharmützel zu einem einzigen Spaßpaket.



S. 180

## VGA-SPECIAL

Die Karten sind neu gemischt: PC Games unterzog die frischen 3D-Beschleuniger von Ati und Nvidia dem Härtetest.



S. 100

## DIE GILDE 2

Vorsicht, Ungezieferalarm! Warum Sie **Die Gilde 2** momentan nur mit Einschränkungen genießen können, erfahren Sie in unserem Test.

## AKTUELL



**The Witcher** 56
Sie kennen **The Witcher** noch nicht? Dann wird es aber Zeit! Denn hier rollt ein Rollenspiel aus Polen auf Sie zu, das nicht nur wegen der schmucken Grafik die Blicke auf sich zieht wie ein gammeliger Ork die Fliegen. Besonders das erwachsene Szenario bringt frischen Wind ins Genre.

### MOST WANTED



## TEST



### NEUHEITEN



**FIFA 07** 128
Ran ans Leder: EA Sports startet einen neuen Angriff auf Konamis Vorzeigekick **Pro Evolution Soccer 5**. Ob **FIFA 07** tatsächlich den amtierenden Meister vom Fußballthron schießt oder womöglich nur im Mittelfeld landet, verrät unser Spielbericht auf Seite 128.



### BUDGET-SPIELE



## PRAXIS



## HARDWARE

### PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER



### NEWS



### TEST



## SERVICE



## SPIELE IN DIESEM HEFT


ANNO 1701
RELATED DESIGNS
sunflowers
DEEP SILVER
AB 26. OKTOBER IM HANDEL
Copyright © 2006 SUNFLOWERS GmbH. Alle Rechte vorbehalten. SUNFLOWERS und ANNO 1701 sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Deep Silver ist Warenzeichen der KOCH Media GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Markennamen sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.

# Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

## Action



BROTHERS IN ARMS 3

### Airborne, hua!



John Antal, Ex-Colonel der US Army, spielt für **Brothers in Arms 3** die Rolle des militärischen Beraters. Auf der diesjährigen Games Convention führte er uns durch die holländische Stadt Nimwegen des Jahres 1944. Da darf natürlich ein bischen militärischer Drill nicht fehlen. Zum Leidwesen der benachbarten Messestände lernen die Redakteurs-Rekruten, an verschiedenen Stellen der Präsentation laut „Hua!" zu schreien.

UNREAL TOURNAMENT 2007

### Grinsekatze

Jeff Morris, Producer bei Epic Games, zeigte uns auf der Games Convention den aktuellen Stand des Multiplayer-Shooters **Unreal Tournament 2007**. Vehikel wie die dreibeinigen Dark Walker sind nun voll spielbar. Für Fans des klassischen **UT** aus dem Jahr 1999 gibt es zudem gute Neuigkeiten: Rund ein Drittel des Spiels soll sich fast so schnell und actionreich wie der Klassiker spielen.

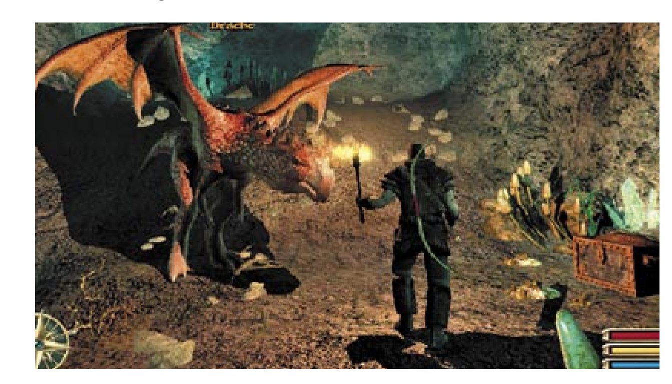
## Abenteuer



GOTHIC 3

### Test mit Hindernissen

Rollenspiele sind meist riesengroß, hochkomplex und irre detailreich. Superlative, die sich auch **Gothic 3** an die Abenteuer-Brust heften darf, denn das Spiel ist genauso gewaltig, wie man es sich wünscht. Doch leider bringen große Spiele auch häufig Ungeziefer mit ins Haus: Bugs, die fiesen Programmierfehler, die neben Abstürzen und Sackgassen auch ulkige Situationen erzeugen können. Wir erinnern uns lachend an den letzten Monat, als wir die Alpha-Version von **Gothic 3** erstmals anspielten: In der Wüstenstadt Mora Sul waren wir auf der Suche nach einem Schmied, als sich ein Rudel hungriger Hyänen in die engen Gassen verirrte – und kurzerhand die gesamte Stadtbevölkerung fraß. Das ist lustig, solange es sich nicht um einen Test handelt. Denn dann drücken Bugs die Wertung zwangsläufig nach unten – im Fall von **Gothic 3** kostet das den eigentlich hochverdienten Gold Award. Hoffnung auf eine 90er-Wertung besteht in den Updates, welche die Entwickler bis zum Release am 13. Oktober bereitstellen wollen. Lesen Sie mehr dazu in unserem schwierigsten Test des Jahres – ab Seite 88.



## Strategie

ROBOTRON 2084

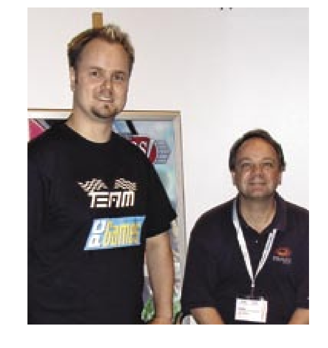
### Nostalgie pur



US-Korrespondent Roland Austinat reiste in die Vergangenheit. Chris Taylor, Macher des legendären **Total Annihilation** und Schöpfer des neuen Strategiespiels **Supreme Commander**, lässt Austinat Hand an eine Antiquität legen: einen **Robotron 2084**-Videospielautomaten! Das damals revolutionäre Game entwickelte Eugene Jarvis, der auch für das in den Achtzigern allgegenwärtige Groschengrab **Defender** verantwortlich zeichnet.

SID MEIER

### Wunsch erfüllt



Ein lang gehegter Wunsch hat sich für PC-Games-Reporter Oliver Haake erfüllt: Auf der Games Convention traf er Designer-Legende Sid Meier! Nach den obligatorischen Lobeshymnen auf Evergreens wie **Civilization** oder **Pirates!** besann sich Redakteur Haake aber seines Jobs und führte das vereinbarte Interview durch.

## Sport



NEED FOR SPEED CARBON

### In den Farbtopf gefahren



Eine **Need for Speed Carbon**-Präsentation auf der Games Convention zieht an der PC-Games-Redaktion nicht einfach so vorbei. Diese leidliche Erfahrung machte unser Volontär Sebastian in den letzten Tagen – ausnahmsweise nicht virtueller, sondern realer Natur. Eine Ampel in der Nürnberger Innenstadt drohte auf Rot umzuschalten. Bremsen kam nicht infrage. Die Kurve war eng, die Geschwindigkeit hoch. Was Sebastian nicht bedachte, war, dass im Kofferraum ein angebrochener 10-Liter-Eimer Wandfarbe schlummerte, den er seit wenigen Wochen nach einem Anstrich zwischenlagerte. Als er sanft aus der Kurve heraus beschleunigte, hörte er ein unheilvolles Gluckern aus dem Heck seines Wagens. Mit beängstigender Miene hielt er am Seitenstreifen, stieg aus und wurde kreidebleich. Langsam, aber sicher ergossen sich 10 Liter weiße Farbe über einen Teil des Kofferraums. Noch heute sucht er nach einer Lösung für das bereits ausgetrocknete Problem.

## Impressionen von der Games Convention

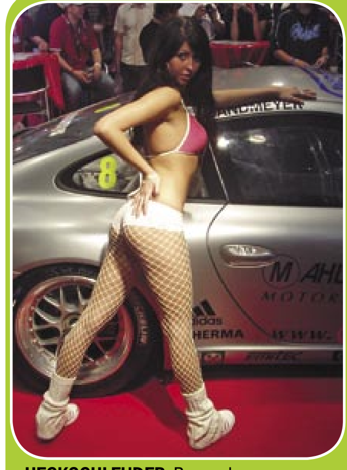
Vier Tage lang nahmen PC-Games-Redakteure Termin für Termin wahr, um Neues aus der Welt der PC-Spiele zu erfahren.



**MEISTERLICH** Ein Erfolgserlebnis feierte Benjamin Bezold bei der Präsentation des neuen **FM 07**. An der Seite von Entwickler Gerald Köhler (rechts) verhalf er seinem „Glubb" zum Pokalsieg.

**FLEISSIGE BIENCHEN** Während andere Messebesucher längst im Bett lagen und von den gezeigten Spielen träumten, wurde im PC-Games-Büro noch hart gearbeitet, um Sie auf pcgames.de auf dem Laufenden zu halten.





**HECKSCHLEUDER** Besonders große Reifen unterstreichen die üppigen Rundungen des 911.



**TOURGUIDE** PC-Games-Reporter Oliver Haake führte ein RTL-Team über die Messe. Themenschwerpunkt: **World of Warcaft**. Die Reportage wird in einigen Wochen in der Sendung „Future Trend" (montags, 23.30 Uhr) gezeigt.

**VERHAFTET** Am Wilkinson-**Need for Speed**-Stand wurde Temposündern ganz schnell der Garaus gemacht. Kaum verwunderlich, dass sich bei solch grazilen Schönheiten kein einziger Gesetzesbrecher zu wehren versuchte – auch die PC-Games-Redaktion nicht.



# Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

**MEINUNG**
SEBASTIAN THÖING

## Da seh' ich schwarz!

**Dass Mode-Designer jenseits unserer Galaxie entsprungen sein müssen, steht für mich spätestens seit der Ankündigung des so genannten PSP-Schals außer Frage. Dieses Teil soll den Benutzer beim Betreiben seiner Konsolen-Manie vor den Blicken der Öffentlichkeit schützen. Man stelle sich vor, Sie sitzen an einem ganz normalen Tag an der Bus- oder U-Bahn-Haltestelle, als plötzlich dunkel vermummte Gestalten an Ihnen vorbeitorkeln, auf dem Kopf eine lange, schwarze Röhre, die den gesamten Schädel verhüllt. – Demonstranten? Vermummungsverbotsbrecher? Könnte man meinen, wäre da nicht diese Elefantenrüssel-ähnliche Verlängerung, dessen Ende besagte Personen mit ausgestrecktem Armen festhalten. Darunter verbirgt sich dann das Display der PSP-Spielekonsole. Glauben Sie nicht? Ich auch nicht, bis ich darüber in einem Magazin-Artikel gestoßen bin. Im Internet werden Sie auf der entsprechenden Webseite des Projektes (PC-Games-Webcode 245D) fündig. Angesichts solcher Bekleidungseskapaden stellt sich mir natürlich sofort die Frage, ob solche Schal-Träger nicht sofort eine Extraprämie auf ihren Krankenkassenbeitrag zahlen müssten. Man stelle sich nur vor, was passieren könnte, wenn sich im öffentlichen Straßenverkehr der PSP-Schal ausbreitet. Ein heilloses Durcheinander, wenn Stoffkappen-blinde Fußgänger bei Rot über die Ampel stolpern oder der Busfahrer in der Kaffeepause vergisst, dass er ja noch die Schal-Kappe aufhat und das Gaspedal durchdrückt.**


Foto: DESIGN INTERACTIONS AT THE RCA


Ankh: Herz des Osiris
Agatha Christie: Mord im Orient-Express
Age of Conan



## A

- **A Vampyre Story (noch nicht bekannt)**
- **Agatha Christie: Mord im Orient-Express (November)**
- **Age of Conan: Hyborian Adventures (4. Quartal)**
- **Age of Empires 3: The Warchiefs (4. Quartal)**
- **Age of Pirates: Captain Blood (4. Quartal)**
- **Aggression: Europe 1914 (2. Quartal 2007)**
- **Aion (2006)**
- **Alan Wake (2007)**
- **Alarm für Cobra 11: Nitro (November)**
- **Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007)**
- **Alone in the Dark 5** S. 64 **(Frühjahr 2007)**
- **Alpha Prime (noch nicht bekannt)**
- **Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)**
- **Ancient Wars: Sparta (2006)**
- **Ankh: Herz des Osiris (30. Oktober)**

Für den Nachfolger des Adventures **Ankh** arbeiten Bhv Software und Deck 13 erneut mit bekannten Synchronsprechern zusammen. Alle Hauptcharaktere behalten ihre gewohnte Stimme. Neben Oliver Rohrbeck und Ranja Bonalana, die wieder Assil und Thara vertonen, sowie weiteren aus dem ersten Teil bekannten Sprechern, gibt es zudem eine neue prominente Stimme: Thomas Vogt, der unter anderem für Laurence Fishburne


Bioshock

den Morpheus in **Matrix** sprach, ist als fieser Sklavenboss zu hören.

▶ **Anno 1701 (26. Oktober)** S. 32
Wie Publisher Sunflowers verriet, wird es eine Demoversion zu **Anno 1701** geben. In dieser sind Einzel- und Mehrspielermodus enthalten. Ein bis zwei Wochen vor der Veröffentlichung soll die Demo zum Download bereitstehen.

▶ **Archlord (30. September)**
▶ **Armed Assault** S. 50 **(30. November)**
▶ **Arthur & the Minimoys (Januar 2007)**
▶ **Ascension to the Throne (4. Quartal)**

## B

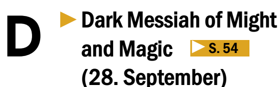
▶ **Battle Lord (2007)**
▶ **Battlefield 2: Deluxe Edition (28. September)**
▶ **Battlefield 2142 (19. Oktober)**
▶ **Battlestations: Midway (4. Quartal)**
▶ **BDFL Manager 2007** S. 138 **(29. September)**
▶ **Belief & Betrayal (17. November)**
▶ **Beyond Good & Evil 2 (2007)**
▶ **Bier Tycoon (4. Quartal)**
▶ **Bionicle Heroes (4. Quartal)**
▶ **Bioshock (2. Quartal 2007)**
▶ **Black Buccaneer** S. 138 **(28. September)**
▶ **Bounty Bay Online (2006)**
▶ **Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal 2007)**

## C

▶ **Caesar 4** S. 116 **(05. Oktober)**
▶ **Cell Factor (4. Quartal 2007)**
▶ **Chrome 2 (2007)**
▶ **Combat Wings: Battle of Britain (Oktober)**
▶ **Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007)**
Müssen sich Fans der **Command & Conquer**-Serie bei **Tiberium Wars** auf unterschwellige Werbung einstellen? Auf einer Internetseite war die Meldung zu lesen, EA führe Verhandlungen über dynamische In-Game-Propaganda für zukünftige Titel. Rasch bemühten sich Forenmitarbeiter, den Spielern aufkeimende Ängste zu nehmen. Nein, man werde keine aktive Werbung einbinden und Spieler müssten keine Befürchtungen haben, nach dem EA-Logo noch weitere Werbespots zu sehen, erklärte ein EA-Mitarbeiter mit dem Forennamen „Predator". Falls es Werbung innerhalb von **Command & Conquer 3** gäbe, so würden die Entwickler darauf achten, dass sie diskret sei und den Spielfluss nicht behindert.

▶ **Collapse (4. Quartal 2007)**
▶ **Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)**
▶ **Crysis (2007)**

## D



▶ **Dark Messiah of Might and Magic** S. 54 **(28. September)**
▶ **Dark Sector (3. Quartal 2007)**
▶ **Darsana (2006)**
▶ **Das Schwarze Auge: Drakensang (4. Quartal 2007)**
▶ **Day Watch (4. Quartal)**
Nival Interactive kündigte **Day Watch** als Erweiterung für **Wächter der Nacht** an – und als globales Rollenspiel. Denn Sie sind fortan in Moskau, Washington D.C. und Paris unterwegs. Im Vorgänger traten Sie ausschließlich in der russischen Metropole in Aktion.

▶ **Dead Island (4. Quartal)**
▶ **Dead Reefs (noch nicht bekannt)**
▶ **Death to Spies (noch nicht bekannt)**
▶ **Defcon (4. Quartal)**
▶ **Der Herr der Ringe Online (4. Quartal 2006)**
▶ **Der Herr der Ringe: Der weiße Rat (Ende 2007)**
▶ **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 - Der Aufstieg des Hexenkönigs (30. November)**
▶ **Desert Law (November)**
▶ **Desperados 2: Conspiracy (Dezember)**
Die von Spellbound Studios entwickelte **Desperados**-Erweiterung will mit einer Vielzahl neuer Features locken. Laut Publisher Atari bietet das Spiel neue Schauplätze, weiterentwickelte Schnellfunktionen, neue Charakter-Aktionen, weitere Kombinationstechniken für die einzelnen Charaktere sowie einen speziellen Filmmodus. Das Hauptprogramm benötigen Sie nicht zwingend.

▶ **Desperate Housewives (26. Oktober)**
▶ **Die Sims 2: Haustiere** S. 120 **(19. Oktober)**
▶ **Die Sims 3 (2007)**
▶ **Dirty Harry (4. Quartal 2007)**
▶ **Disciples 3 (noch nicht bekannt)**
▶ **Divine Divinity 2 (2006)**

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 - Der Aufstieg des Hexenkönigs

## Was macht eigentlich ...

### ... Duke Nukem Forever?

Etliche Mitarbeiter haben in den letzten Monaten 3D Realms verlassen. Sie waren vor allem für die Physik-Engine, die Animationen und das Rendering von **Duke Nukem Forever** verantwortlich. Nun meldete sich 3D-Realms-Chef George Broussard zu Wort. Seiner Aussage nach sind die Physik und die Animationen bereits seit geraumer Zeit fertig. Momentan werkelten die Entwickler lediglich noch am „Feinschliff". Bedeutet das tatsächlich, dass der Duke sich langsam der Fertigstellung neigt? Oder handelt es sich nur um ein weiteres leeres Versprechen? Abwarten. Und etwas Gehaltvolleres als Tee trinken.

### ... Blizzard?

In einem Interview mit Paul Sams, CEO von Blizzard Entertainment, fielen Sätze, die Fans aufhorchen ließen. Sams bekannte sich nämlich dazu, ein riesengroßer **Starcraft**-Fan zu sein und führte weiter aus, dass die Marken **Diablo** und **Starcraft** definitiv weiterentwickelt werden: „Und glauben Sie mir, ich werde die glücklichste Person auf Erden sein, wenn wir **Starcraft 2** ankündigen." Mit dieser Aussage möchte Sams dem Gerücht entgegentreten, Blizzard wäre mit **World of Warcraft** zu einer reinen „Online-Melkstätte" geworden. 2007 will man mehrere neue Produkte avisieren – welche das genau sind, darüber hüllte sich Sams noch in Schweigen.

### ... Windows Vista?

DirectX-9-Spiele wie **Far Cry** (dt.) laufen auf Windows Vista angeblich deutlich schneller. So jedenfalls die Aussage von Crytek Chef Cevat Yerli in einem Interview. Das läge vor allem daran, dass Vista für grafisch anspruchsvolle Spiele programmiert sei – im Gegensatz zum aktuellen Windows XP. Yerli jedenfalls sieht darin einen Grund zum Wechsel von XP auf Vista. Zu DirectX 10 unter Windows Vista äußerte er sich jedoch nicht.

### ... American McGee?

Der Mann mit dem skurrilen Namen machte sich durch Spiele wie **American McGee's Alice** oder **Bad Day L.A.** einen Namen in der Spielebranche – und wirkt nun auch bei einem Film mit: **Alice**. Momentan befindet sich der Streifen noch in der Vorproduktion, ob das Teil die Geschehnisse des gleichnamigen Spiels direkt aufgreift, ist bisher nicht bekannt. Durch McGees Mithilfe als Produzent dürften aber zumindest diverse Akzente in die Entwicklung einfließen.



Fall of Liberty

F.E.A.R. Extraction Point

Gothic 3

Half-Life 2: Episode 2

Guild Wars Nightfall

- **Dragon Age (2007)**
- **Driver 4 (noch nicht bekannt)**
- **Duke Nukem Forever (noch nicht bekannt)**
- **Dungeon Runners (3. Quartal)**
- **Dusk-12 (2007)**

**E**

- **Elveon (Sommer 2007)**
- **Enemy in Sight (2006)**
- **Enemy Territory: Quake Wars (2007)**
- **Eragon (November)** S. 82
- **Europa Universalis 3 (1. Quartal 2007)**
- **Everlight (4. Quartal)**
- **Everquest 2: Echoes of Faydwer (November)**
- **Evil Days of Luckless John (3. Quartal)**
- **Exteel (4. Quartal)**

**F**

- **Fable 2 (noch nicht bekannt)**
- **Fall of Liberty (4. Quartal 2007)**

**Fall of Liberty** schickt Sie in eine fiktive Vergangenheit – der Zweite Weltkrieg endet in diesem Fall damit, dass die Nazis Europa regieren, Anfang der Fünfzigerjahre in die USA einmarschieren und das Weiße Haus in Washington unter Beschlag nehmen. Nächster Coup: ein Nuklearangriff auf Manhattan... Der Ego-Shooter wird von Spark Unlimited entwickelt, die bereits das Konsolenspiel Call of Duty: Finest Hour produziert haben.

- **Fallen Lords (Oktober)**
- **Fallout 3 (noch nicht bekannt)**
- **Family Guy (4. Quartal)**
- **F.E.A.R.: Extraction Point (4. Quartal)**
- **Field Ops (1. Quartal 2007)** S. 74
- **FIFA 07 (28. September)** S. 128
- **Flight Simulator X (13. Oktober)**

Laut Microsoft ist es – das entsprechende Fluggerät vorausgesetzt – möglich, bis in den Weltraum zu fliegen und Mutter Erde aus dem Orbit zu bestaunen. Angehende Piloten freuen sich außerdem über das simulierte GPS-Navigationsgerät, das bis ins kleinste Detail dem Original nachempfunden wurde. Laut Microsoft können sich Flugschüler damit die sündhaft teure Ausbildung für dieses Instrument künftig sparen ... Außerdem will der Publisher kräftig am Mehrspielermodus von **Flight Simulator X** feilen, der bisher eher stiefmütterlich behandelt wurde. Wer mag, teilt beispielsweise das Cockpit fortan mit einem anderen Mitspieler, der dann wie ein echter Co-Pilot Funk oder GPS bedient.

- **Fluch der Karibik Online (2007)**
- **Frontlines: Fuel of War (2007)**
- **Fury (2. Quartal 2007)**
- **Fußball Manager 2007 (26. Oktober)**

**G**

- **Galactic Civilizations 2: Dark Avatar (Herbst)**
- **Genesis Rising: The Universal Crusade (Oktober)**
- **Ghost Wars (Frühjahr 2007)**
- **Gods and Heroes: Rome Rising (4. Quartal)**
- **Gothic 3 (13.Oktober)** S. 154

In einem Interview enthüllte Kai Rosenkranz, bei Piranha Bytes für Musik und Sound zuständig, Infos über die Hardware-Anforderungen von **Gothic 3**. So sind für die flüssige Darstellung mindestens 1.024 MByte Arbeitsspeicher nötig! Weiteres dazu lesen Sie ab Seite 154 im **Gothic 3**-Technik-Check (Test ab Seite 88). Den Editor stellen die Entwickler erst nach der **Gothic 3**-Veröffentlichung zur Verfügung.

- **Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)**
- **Guild Wars Nightfall (28. Oktober)** S. 81

**H**

- **Half-Life 2: Episode 2 (Frühjahr 2007)**
- **Half-Life 2: Episode 3 (Dezember 2007)**
- **Halo 2 (2007)**
- **Handball Manager 2007 (Oktober)**

Der neue **Handball Manager** beinhaltet erstmals die offizielle Lizenz der Handball-Bundesliga. Sie haben somit Zugriff auf sämtliche Vereine und Profis aus der Ersten und Zweiten Handball-Bundesliga.

- **Happy Feet (November)**
- **Haze (1. Quartal 2007)**
- **Heart of Empire: Rome (2007)**
- **Heavy Duty (noch nicht bekannt)** S. 73

## In Kürze erhältlich

**Diese Spiele kommen im Oktober und November auf den Markt.**

### OKTOBER

**Do. 05.**
- **Caesar 4** – Vivendi | Strategie | 40,-
- **NBA Live 07** – Electronic Arts | American Sports | 50,-

**Fr. 13.**
- **Gothic 3** – Jowood | Rollenspiel | 45,-
- **Flight Simulator X** – Microsoft | Flugsimulation | 55,-
- **Maelstrom** – Codemasters | Strategie | 50,-
- **Scarface** – Vivendi | Action | 50,-
- **Stronghold Legends** – Take 2 | Strategie | 50,-

**Do. 19.**
- **Battlefield 2142** – Electronic Arts | Shooter | 50,-
- **Die Sims 2: Haustiere** – Electronic Arts | Simulation | 30,-
- **Neverwinter Nights 2** – Atari | Rollenspiel | 45,-

**Do. 26.**
- **Anno 1701** – Sunflowers | Strategie | 45,-
- **Desperate Housewives** – Buena Vista | Abenteuer | 30,-
- **Fußball Manager 2007** – Electronic Arts | Sport | 50,-

**Fr. 27.**
- **Sid Meier‘s Railroads** – Take 2 | Strategie | 40,-
- **Splinter Cell: Double Agent** – Ubisoft | Action | 50,-
- **Tony Tough 2** – Dtp | Abenteuer | 35,-

**Sa. 28.**
- **Guild Wars Nightfall** – Flashpoint | Online-Rollenspiel | 40,-

#### AUSSERDEM IM OKTOBER

- **Combat Wings: Battle of Britain** – City Interactive | Simulation | n.n.b.
- **Dark Messiah of Might and Magic** – Ubisoft | Ego-Shooter | 45,-
- **Handball Manager 2007** – Edel Interactive | Sport | 30,-
- **Warhammer: Mark of Chaos** – Koch Media | Strategie | 50,-

### NOVEMBER

**Do. 02.**
- **Need for Speed Carbon** – Electronic Arts | Rennspiel | 50,-

**Fr. 17.**
- **Belief & Betrayal** – Dtp | Abenteuer | 40,-
- **Rainbow Six Vegas** – Ubisoft | Action | 45,-

**Fr. 24.**
- **Desert Law** – TGC | Strategie | 30,-

**Do. 30.**
- **Armed Assault** – Morphicon | Shooter | 45,-
- **DHdR: DSuM2: Aufstieg des Hexenk.** – Electronic Arts | Strategie | n.n.b.
- **Test Drive Unlimited** – Atari | Sport | 45,-

#### AUSSERDEM IM NOVEMBER

- **Agatha Christie: Mord im Orient Express** – Frogster | Abenteuer | n.n.b.
- **Alarm für Cobra 11: Nitro** – RTL | Sport | 30,-
- **Eragon** – Vivendi | Abenteuer | n.n.b.
- **Happy Feet** – Midway | Abenteuer | n.n.b.
- **HoMM 5: Hammers of Fate** – Ubisoft | Strategie | n.n.b.
- **Medieval 2: Total War** – SEGA | Strategie | 50,-
- **War Front: Turning Point** – 10tacle | Strategie | 45,-
- **World War 1** – TGC | Strategie | n. n. b.
- **WoW: The Burning Crusade** – Vivendi | Online-Rollenspiel | 35,-

Neverwinter Nights 2

Heimspiel: Der Eishockey Manager

Jack Keane

Parabellum

Medieval 2: Total War

▶ **Heavy Rain (noch nicht bekannt)**

▶ **Heimspiel: Der Eishockey Manager (Dezember)**

Neben den großen amerikanischen und europäischen Ligen stehen virtuellen Eishockey-Managern die originalen Mannschaften und Spieler von Deutschlands DEL zur Verfügung: 14 Teams jagen den Puck beim **Heimspiel** übers Eis. Nach Angaben des Publishers The Games Company soll der Spieler alle Hallen wiedererkennen können. Kein Wunder, hat sich das Berliner Unternehmen doch die offizielle DEL-Lizenz gesichert.

▶ **Hellgate: London (2006)**

▶ **Hero‘s Journey (2. Quartal 2007)**

▶ **Heroes of Annihilated Empires (September)**

▶ **Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate (November)**

In Internetforen wurden Befürchtungen laut, Nival Interactive würde aufgrund des kommenden Add-ons die Patches für das Hauptprogramm auslassen. Diesen Befürchtungen traten die Produzenten entschieden entgegen und betonten, dass die Patches nicht unter der Add-on-Entwicklung leiden, da zwei verschiedene Studios an den Projekten arbeiten .

▶ **Huxley (2007)**

**I**

▶ **Infernal (4. Quartal)**

▶ **Interstellar Marines (noch nicht bekannt)**

**J**

▶ **Jack Keane (1. Quartal 2007)**

▶ **Jade Empire (1. Quartal 2007)**

Für das Rollenspiel plant Bioware eine Umsetzung von der Xbox auf den PC. Im Vergleich zur Konsolenversion integriert der Entwickler neue Monster und Kampfstile. Auch an der Grafik ändert Bioware Entscheidendes – schließlich kann die Xbox-Grafik qualitativ nicht mehr mit aktueller PC-Grafik mithalten. Die Hintergrundgeschichte bleibt jedoch dieselbe.

**K**

▶ **Kane & Lynch: Dead Men (2. Quartal 2007)** S. 72

▶ **King Kong 2 (noch nicht bekannt)**

▶ **Kino Gigant (November)**

In dieser Wirtschaftssimulation starten Sie mit einem bescheidenen Lichtspielhaus in Ihrer Heimatstadt. Beim Filmverleih suchen Sie die neuesten Blockbuster aus, bei der Arbeitsagentur stellen Sie Ihr Personal ein und im Supermarkt füllen Sie Ihre Snack-Vorräte auf. Ein wenig Werbung in Form von Anzeigen oder TV-Spots kann auch nicht schaden, damit die Besucher in Ihr Kino strömen. Rollt der Rubel, bauen Sie Ihr Kino zum großen Cinekomplex aus. Einen Publisher sucht Entwickler Donkey Games derzeit noch.

**L**

▶ **Legend (2. Quartal 2007)**

▶ **Liquidator (noch nicht bekannt)**

▶ **Loki: Im Bannkreis der Götter (1. Quartal 2007)**

**M**

▶ **Maelstrom (13. Oktober)**

▶ **Mafia 2 (noch nicht bekannt)**

▶ **Mage Knight (4. Quartal)** S. 80

▶ **Marvel: Ultimate Alliance (4. Quartal)**

▶ **Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)**

▶ **Medieval 2: Total War (November)** S. 48

▶ **Metronome (2006)**

▶ **Monster Madness (2006)**

▶ **Mythic Wars (noch nicht bekannt)**

**N**

▶ **NBA Live 07 (5. Oktober)** S. 130

▶ **Need for Speed Carbon (02. Dezember)**

▶ **Neverwinter Nights 2 (19. Oktober)** S. 60

**O**

▶ **Open Season (November)**

▶ **Overclocked (April 2007)** S. 83

▶ **Overlord (3. Quartal 2007)**

**P**

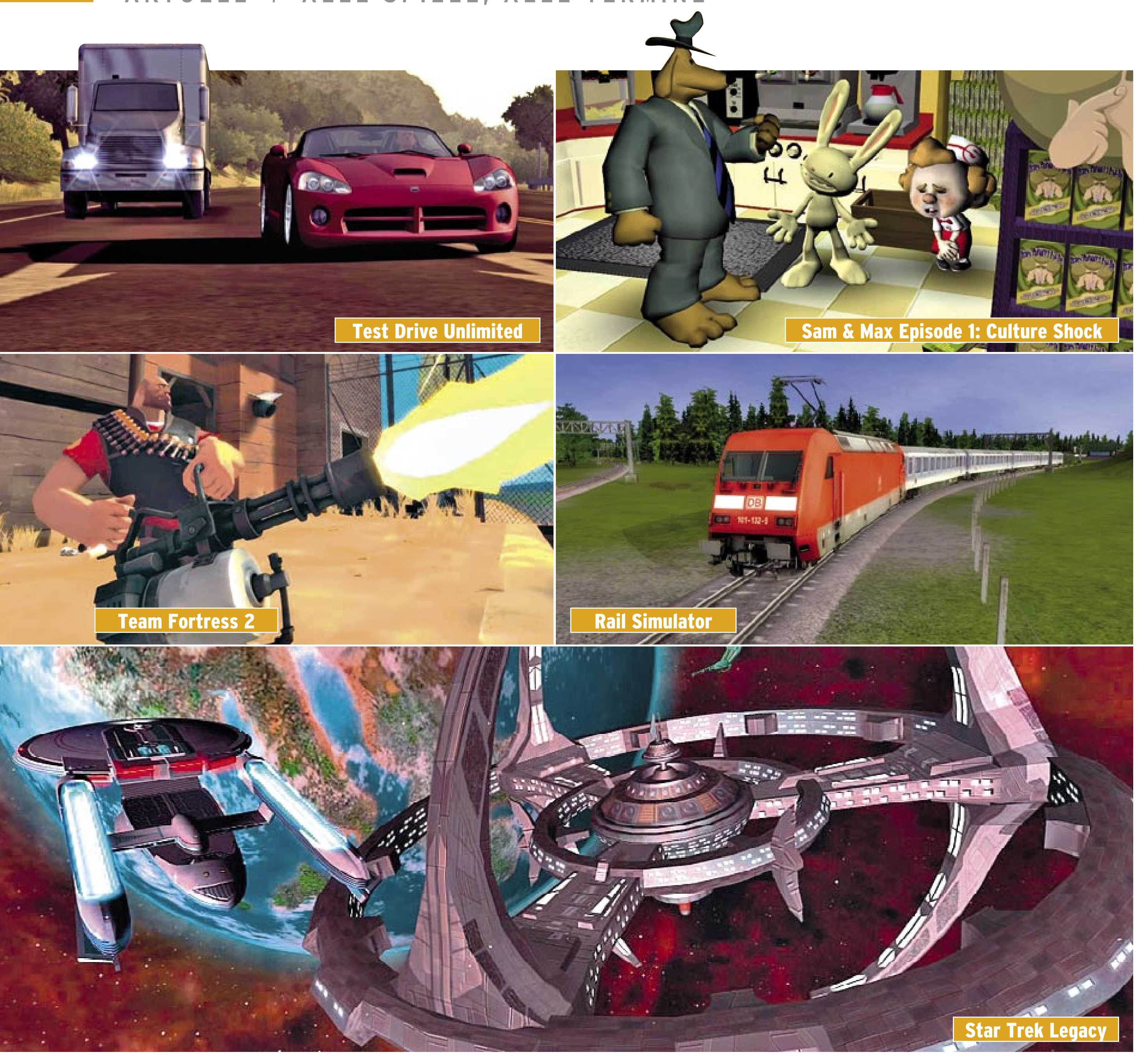
▶ **Panzer Elite Action: Dunes of War (4. Quartal)**

▶ **Parabellum (2007)**

▶ **Phantasy Star Universe (November)**

▶ **Portal (Frühjahr 2007)**

▶ **Prism: Threat Level Red (3. Quartal)**


Test Drive Unlimited
Sam & Max Episode 1: Culture Shock
Team Fortress 2
Rail Simulator
Star Trek Legacy

- Pro Evolution Soccer 6 (Oktober)
- Pro Stroke Golf: World Tour Golf (September)
- Project Offset (noch nicht bekannt)

**R**

- Ragnarok 2 (2006)
- Rail Simulator (1. Quartal 2007) S. 77
- Rainbow Six: Vegas (17. November)
- Rayman Raving Rabbids (4. Quartal)
- Red Ocean (2007)
- Regina Halmichs Boxmanager (September)
- Reprobates (1. Quartal 2007)
- Resident Evil 4 (08. Dezember)
- Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)
- RTL Biathlon 2007 (07.Dezember)
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb (4. Quartal)

**S**

- Sabotage 1943 (1. Quartal 2007)
- Sacred 2 (2007)
- Sam & Max Episode 1: Culture Shock (1. November)
- Sam Suede: Undercover Exposure (2007)
- Scarface (13. Oktober)
- Schwarzenberg (2006)
- Sega Rally Revo (1. Quartal 2007)
- Shadowrun (2007)
- Sherlock Holmes: Fluch des vergessenen Gottes (Oktober)
- Sid Meier's Railroads (27. Oktober) S. 76
- Silverfall (4. Quartal) S. 66
- Simon the Sorcerer 4 (2007)
- Smash Star (noch nicht bekannt)
- Soccer Fury (2007)
- Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- Spellforce 2: Dragon Storm (Dezember)
- Splinter Cell: Double Agent (27. Oktober)
- Spellforce 2 Add-on (noch nicht bekannt) S. 78
- Spore (2007)
- S.R.A.C.S. (4. Quartal)
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 2007)
- Star Trek Legacy (September)
- Star Trek Online (2007)
- Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption (4. Quartal)
- Starfall (noch nicht bekannt)
- Stargate Worlds (noch nicht bekannt)
- Storm of War: Battle of Britain (November)
- Stranglehold (Dezember)
- Stronghold Legends (13. Oktober)
- Sudden Strike 3 (2006)
- Supreme Commander (1. Quartal 2007) S. 44
- Swashbucklers: Blue & Grey (4. Quartal)

**T**

- Tabula Rasa (4. Quartal)
- Tale of Hero (3. Quartal)
- Team Fortress 2 (Frühjahr 2007)
- Test Drive Unlimited (30. November)
- The Chronicles of Spellborn (2006)

▶ **The Mark (4. Quartal)**
Der Shooter lässt Sie die Geschichte des US-Marine-Offiziers Steve Fletcher nachspielen – und Sie erfahren, was das Schicksal für den Elite-Söldner Austin Hawke in petto hat. Die beiden sollen die Welt retten. Ein Schiff, randvoll beladen mit Nuklearwaffen, setzt Kurs auf London – einer der größten Terrorakte der Welt ist in Planung. Sie haben 15 Waffen zur Verfügung, um in 18 Levels die Katastrophe zu verhindern. Ein kooperativer Mehrspielermodus ist integriert.

▶ **The Sacred Rings (noch nicht bekannt)**
▶ **The Show (Februar 2007)**
▶ **The Witcher** S. 56 **(2. Quartal 2007)**
▶ **Theatre of War (4. Quartal)**
In einem Interview ließ Projektleiter David Philippov durchblicken, dass es eventuell eine Demoversion zum kommenden **Theatre of War** gibt. Man sei sich beim russischen Entwickler 1C allerdings noch nicht ganz sicher, ob dieses Unterfangen in den Zeitplan passe. Außerdem wurde klar, dass der Missions-Editor nicht im Spiel enthalten ist. 1C will die Reaktionen der Fans abwarten und den Editor gegebenenfalls zum Download anbieten.

▶ **Theseis (noch nicht bekannt)**
▶ **They Hunger: Lost Souls (2006)**
▶ **Timeshift (2007)**
▶ **Top Spin 2 (Dezember)**
▶ **Tony Tough 2 (27. Oktober)**
▶ **Tortuga (4. Quartal)**
▶ **Transformers (3. Quartal 2007)**
▶ **Two Worlds (4. Quartal)**



▶ **UFO: Afterlight (1. Quartal 2007)**
▶ **Undercover Encounter (2006)**
▶ **Undercover: Operation Wintersonne (29. September)**
▶ **Unreal Tournament 2007 (2007)**

## V

▶ **Vampire Story (noch nicht bekannt)**
▶ **Vanguard: Saga of Heroes (4. Quartal)**
▶ **Virtua Tennis 3 (Sommer 2007)**

## W

▶ **War Front: Turning Point (September)**
▶ **War Leaders: Clash of Nations (2007)**
▶ **Warhammer 40K: Dawn of War - Dark Crusader (4. Quartal)**
▶ **Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst 2007)**
▶ **Warhammer: Mark of Chaos (Oktober)**
▶ **War Rock (4. Quartal)**
▶ **Whirlwind of Vietnam (2006)**
▶ **White Gold (3. Quartal 2007)**
▶ **Wildlife Park 2 Add-On (noch nicht bekannt)**
▶ **World in Conflict (2. Quartal 2007)**
▶ **World of Warcraft: The Burning Crusade (November)**
Im Gespräch mit PC Games hat Blizzard-Chef Paul Sams neue Details zur weiteren Strategie des Spielestudios bekannt gegeben. Jeweils 100 Entwickler arbeiten derzeit parallel an Content-Patches und an **The Burning Crusade**, das mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit noch im November dieses Jahres erscheint. Künftig soll alljährlich ein „Expansion Set“ (also ein Add-on) herauskommen.

▶ **World War 1 (November)**



▶ **Xpand Rally Xtreme (noch nicht bekannt)**

# Greatest Hits

**Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser** – Einzelspieler

| Rang | (Vormonat) | | Titel |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | – | Oblivion |
| 2 | (6) | ▲ | Gothic 2 |
| 3 | (2) | ▼ | Half-Life 2 |
| 4 | (4) | – | Call of Duty 2 |
| 5 | (3) | ▼ | NfS Most Wanted |
| 6 | (10) | ▲ | F.E.A.R. |
| 7 | (11) | ▲ | Far Cry (dt.) |
| 8 | (5) | ▼ | Age of Empires 3 |
| 9 | (12) | ▲ | Prey |
| 10 | (8) | ▼ | GTA San Andreas |
| 11 | (7) | ▼ | Titan Quest |
| 12 | (9) | ▼ | C&C Generäle |
| 13 | (14) | ▲ | Warcraft 3 |
| 14 | (13) | ▼ | Civilization 4 |
| 15 | (15) | – | Schlacht um Mittelerde 2 |

**Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser** – Mehrspieler

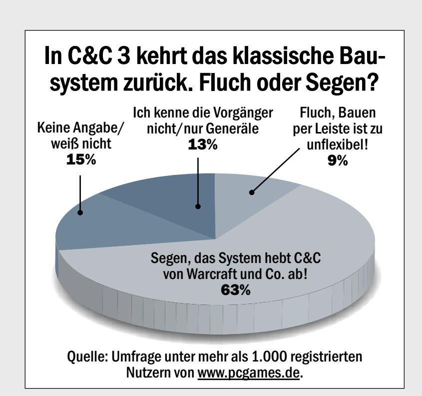
| Rang | (Vormonat) | | Titel |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | – | Counter-Strike Source |
| 2 | (2) | – | Battlefield 2 |
| 3 | (3) | – | World of Warcraft |
| 4 | (4) | – | Call of Duty 2 |
| 5 | (6) | ▲ | Warcraft 3 |
| 6 | (5) | ▼ | C&C Generäle |
| 7 | (7) | – | UT 2004 (dt.) |
| 8 | (9) | ▲ | Diablo 2 |
| 9 | (8) | ▼ | Age of Empires 3 |
| 10 | (-) | NEU | Battlefield 1942 |

**Top 10 Deutschland**

| | |
|---|---|
| 1 | Die Siedler 2: Die nächste Generation |
| 2 | Die Sims 2: Glamour Accessoires |
| 3 | Geheimakte Tunguska |
| 4 | Counter-Strike Source |
| 5 | Guild Wars Factions |
| 6 | Die Sims 2 |
| 7 | Prey |
| 8 | Battlefield 2 |
| 9 | Titan Quest |
| 10 | Call of Juarez |

Quelle: SATURN

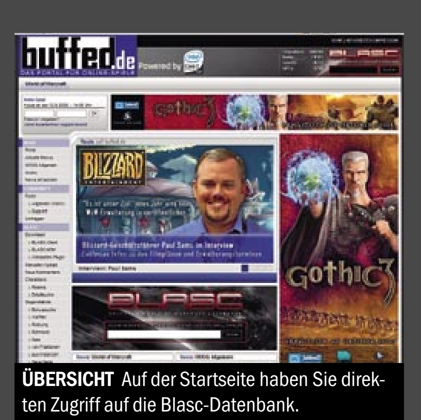
**In C&C 3 kehrt das klassische Bausystem zurück. Fluch oder Segen?**




Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

WWW.BUFFED.DE

## Erfolgreich angelaufen



**ÜBERSICHT** Auf der Startseite haben Sie direkten Zugriff auf die Blasc-Datenbank.

Mit mehr als 130.000 Besuchern täglich hat buffed.de einen erfolgreichen Start hingelegt. Die Blasc-Datenbank gewährleistet, dass alle **World of Warcraft**-Spieler auch Items im englischen Original finden. Außerdem sind jetzt Drop-Listen von kompletten Instanzen mit von der Partie. Laut buffed.de-Chef Heinrich Lenhardt werden diese Features laufend erweitert. Das große Highlight auf buffed.de ist derzeit der Naxxramas-Guide. Der erste Teil „Der Spinnenflügel" erklärt bereits den ersten der vier großen Abschnitte der Instanz. Noch im September will buffed.de den zweiten Teil „Der Monstrositätenflügel" veröffentlichen.

EDONKEY

## Tauschen & Täuschen



MetaMachine, der Entwickler von heftigst umstrittenen Filesharing-Anwendungen wie eDonkey und Overnet, einigte sich außergerichtlich mit dem amerikanischen Tonträgerverband RIAA – und zahlt 30 Millionen Dollar Strafe. Damit geht ein sofortiger Vertriebsstopp der Software einher. Auf der Website erschien zu Redaktionsschluss der mahnende Satz: „Wenn du Musik oder Filme stiehlst, brichst du das Gesetz." Gleichzeitig wird zur Abschreckung die IP-Adresse des Users eingeblendet – um zu belegen, dass es mit der Anonymität im Internet nicht allzuweit her ist.

GEZ

## Wie teuer wird's für PC-Nutzer?

Geht es nach dem Beschluss der ARD-Intendanten, sollen Besitzer internetfähiger PCs zukünftig GEZ-Gebühren zahlen. Auch Eigentümer von UMTS-Handys werden ab Januar 2007 zur Kasse gebeten. Ab nächstem Jahr sollen internetfähige PCs und UMTS-Handys knapp sechs Euro GEZ-Gebühren im Monat kosten. Das ZDF hat den Plänen bereits zugestimmt. Das letzte Wort haben hingegen die Bundesländer. Ausgenommen von den Gebühren sind Privathaushalte, die bereits einen Fernseher und ein Radio angemeldet haben. Jedoch müssen sowohl Unternehmen als auch Selbstständige, die ihren Heim-PC gewerblich nutzen, den GEZ-Beitrag bezahlen.

WORLD OF WARCRAFT

## Trading Cards

Sammelkarten-Spezialist Upper Deck hat sich vorgenommen, die Faszination des Online-Rollenspiel-Erfolgs auf Trading Cards zu portieren; wer Glück hat, ergattert wertvolle Sonderkarten, die widerum Goodies im Online-Spiel freischalten. Ab dem 23. Oktober startet das Spielsystem in Deutschland. Auf der Essener Messe Spiel '06 dürfen Besucher bereits einen ersten Blick auf das Spiel riskieren – die Veranstaltung findet am 19./20. Oktober statt.






PC Games Leser kürten die besten Spiele der Games Convention! Alle vorgestellten Titel sind natürlich demnächst bei Saturn erhältlich!

# Spielermagnet

Hunderte neue Spiele wurden auch in diesem Jahr auf der Games Convention gezeigt – und Sie haben auf www.pcgames.de die Top-Titel gekürt.



**ANSTURM** Wie von den Veranstaltern erhofft, strömten über 180.000 Spielefanatiker nach Leipzig.

Bisher galt die E3 in Los Angeles als Vorzeigemesse für die Spielewelt. Laut den Veranstaltern dürfte sich das im nächsten Jahr drastisch ändern: Die E3 soll verkleinert werden und aus dem LA Convention Center in Hotel- und Konferenzsäle umziehen. Das freut wiederum die Ausrichter der jährlichen Leipziger Games Convention, die damit inoffiziell zur weltweit größten Branchenmesse aufsteigen dürfte. Die Besucherzahlen in diesem Jahr waren bereits schon sehr ordentlich: 183.000 Spielebegeisterte zog es nach Leipzig, die Stimmung war wie erwartet euphorisch. Auch Entwickler und Publisher zeigten sich durchaus zufrieden vom bunten Trubel. Kein Wunder, dass viele schon jetzt bekannt gaben, im nächsten Jahr wieder vor Ort zu sein.

## Vier Spiele, Satz und Sieg!

In einer Leser-Umfrage auf www.pcgames.de im Anschluss an die Messe wollten wir wissen, welche Action-, Strategie-, Sport- und Rollenspiele bei unseren Lesern besonders hoch im Kurs stehen. Vor allem Electronic Arts darf sich freuen – vier Spiele des Publishers landeten unter den Top-Titeln, darunter der Edel-Shooter **Crysis**, das heiß ersehnte **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, der rasante Untergrundflitzer **Need for Speed Carbon** und das Online-Rollenspiel **Warhammer Online**. Mit **Splinter Cell: Double Agent** ergatterte auch Ubisoft einen Platz an der Sonne. In dieser Ausgabe getestete **Gothic 3** (ab Seite 88) holte sich erwartungsgemäß den ersten Platz bei den Rollenspielen, während im Abenteuerbereich **Runaway 2** das Rennen machte.

## Blick in die Zukunft

Auch im Sommer des nächsten Jahres öffnet die Games Convention wieder ihre Pforten auf dem Leipziger Messegelände – und knackt vielleicht endgültig die Marke von 200.000 Besuchern. (st)

## GOTHIC 3

(Jowood/13. Oktober 2006)

Die Vorführung der spielbaren Version und ein mittelalterliches Fan-Camp begeisterten Rollenspiel-Fans. Den Test zum Epos gibt's ab Seite 88.




## WARHAMMER ONLINE

Electronic Arts/Herbst 2007)

Bröckelt die **World of Warcraft**-Festung? **Warhammer Online** will vor allem **WoW**'ler zum Seitensprung bewegen. Dank ausgeklügeltem PvP könnte das funktionieren.




## RUNAWAY 2

(Dtp/Oktober 2006)

Ein Ausflug in die Südsee verstrickt Brian und Gina, die unfreiwilligen Helden des Spiels, ein weiteres Mal in Schwierigkeiten. Abenteuerfans freuen sich schon jetzt!







**ABGESTAUBT** Die Strategie-Legende ist zurück und sieht besser aus denn je. **Command & Conquer 3** schindete bei den Fans mächtig Eindruck.




## COMMAND & CONQUER 3

(Electronic Arts/2007)

Auf der Games Convention überzeugten sich viele Spieler vor Ort vom Entwicklungsstand des heiß erwarteten Echtzeit-Strategiespiels ... und die Begeisterung war auf ihren Gesichtern förmlich abzulesen. Mit **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** hat Electronic Arts einen würdigen Vertreter der **C&C**-Reihe in der Entwicklung, dessen Größe bereits jetzt beängstigende Dimensionen annimmt. Kein Wunder, dass der Titel bei unseren Lesern trotz harter Konkurrenz von Hits wie **Anno 1701, Spore** oder **Medieval 2: Total War** auf Platz 1 der Strategiespiele landete.

**SAUBERE LANDUNG** Nicht nur der Helikopter ist gut gelandet, auch das gesamte Spiel sorgte auf der Messe für Furore.




## CRYSIS

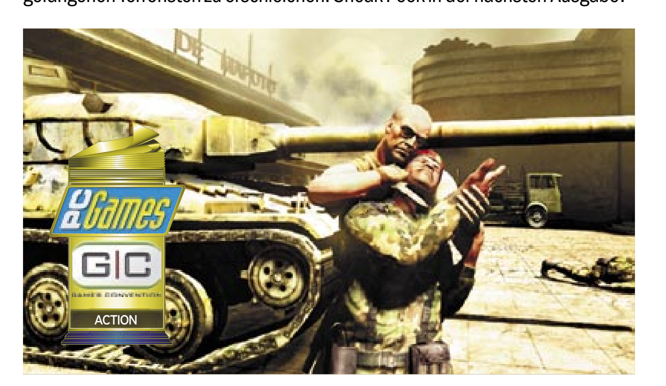
(Digital Illusions/23. Juni 2006)

Optisch sicherlich das beeindruckendste Spiel der gesamten Messe – kein anderer Titel bezauberte alleine durch seine Grafik so viele Spieler wie **Crysis**. Damit setzt Entwickler Crytek (**Far Cry (dt.)**) neue Maßstäbe bezüglich der Präsentation eines Computerspiels. Um zu beweisen, dass der Titel durchaus auch Vorzüge abseits der Grafik hat, ließ man die Fans auf den schon spielbaren Mehrspieler-Modus los. Die fanden es großartig – die Rechnung für Electronic Arts dürfte auch hier aufgehen.

## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

(Ubisoft/27. Oktober)

Sam Fisher zieht wieder um die Häuser. In **Splinter Cell: Double Agent** wird er in eine Haftanstalt eingeschleust, um als Doppelagent das Vertrauen eines dort gefangenen Terroristen zu erschleichen. Sneak Peek in der nächsten Ausgabe!




## NEED FOR SPEED CARBON

(Electronic Arts/Dezember)

Ab durch die Canyons! Mit dem neuen Titel der **Need for Speed**-Reihe tauchen Sie wieder in die Nacht ab, Tagrennen sind passé. Wie immer steht eine umfangreiche Fahrzeugliste bereit und lässt das Herz eines jeden Autofanatikers höher schlagen.




DAS TOR IN EINE ANDERE WELT
100.000 Euro Preisgeld*
www.paraworld.com
„Die Truppenverwaltung funktioniert sogar so gut, dass ich fast fürchte, mich an Spiele ohne Army Controller nicht mehr gewöhnen zu können.“
GameStar 09/2006
„Alle sind sich einig, dass Paraworld das Zeug hat, ehrwürdige Titel wie Warcraft 3 oder Starcraft abzulösen.“
PC Games 08/2006
ParaWorld
Perfect gaming. Easy control.
Ab sofort im Handel!
sunflowers
SEK
DEEP SILVER
ESL
Best played with:
ALIENWARE
SUNFLOWERS und ParaWorld sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Marken sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten. © SUNFLOWERS 2006.
* Preisgelder von insgesamt EUR 100.000 werden in verschiedenen Online- und Offlineturnieren ausgespielt. Voraussetzung für eine Teilnahme ist ein Mindestalter von 16 Jahren. Einzelheiten, Teilnahmebedingungen, Regeln und Anmeldung unter www.paraworld.com oder bei SUNFLOWERS GmbH, Seligenstädter Grund 1, 63150 Heusenstamm.
www.paraworld.com

# Anno 1701

„Anno ist ein Sonnenspiel“, meinen die Entwickler. Was sieben Leser dazu sagen, erfahren Sie in unserem Bericht.

## PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

**Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:**

- Vollversion Anno 1701
- Anno-1701-Tasse
- T-Shirt

### Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

**www.pcgames.de**

Es herrscht Kaiserwetter: Ein warmer Septembermorgen mit strahlendem Sonnenschein – besser kann ein Tag kaum beginnen. In der PC-Games-Redaktion herrscht bereits reges Treiben. Redakteur Stefan Weiß und Trainee Christian Burtchen unterziehen die PCs im Gamelab einer letzten Prüfung, während Volontär Sebastian Thöing mit frischem Gebäck für die Leser anrückt. Obwohl die Leseraktion Sneak Peek inzwischen zur festen Institution gehört, sind alle Beteiligten diesmal besonders gespannt und aufgeregt: **Anno 1701** zeigt sich erstmals sieben ausgewählten PC-Games-Lesern. Pünktlich um 9 Uhr trifft Sunflowers' Junior-Product-Manager André Bernhardt ein, der sich nach einem schnellen Kaffee sogleich daranmacht, die mitgebrachte Beta-Version von **Anno 1701** auf den Rechnern zu installieren.

## Fröhliche Runde

In der Zwischenzeit treffen die ersten Leser-Gäste ein. Der 16-jährige Schüler Simon Leimkühler aus Recklinghausen scheuchte seine Eltern schon um 4 Uhr hoch, damit sie ihn rechtzeitig zur Sneak Peek bringen konnten. Auch die übrigen Teilnehmer nahmen teilweise lange Anfahrtswege auf sich, um einen exklusiven Blick auf das heiß ersehnte Aufbauspiel werfen zu dürfen. Quasi als Vorab-Experten luden wir mit Henning Weissbach (23) auch einen der vielen Beta-Tester mit in die Runde ein. „Wer jetzt denkt, ich kenne schon alles, der irrt, schließlich habe ich diese Version auch noch nicht gespielt, ich bin genau so aufgeregt wie die anderen“, offenbart er gleich zu Beginn.

## Segel setzen

Als schließlich sechs der sieben Teilnehmer beisammen sind (der 23-jährige Jonas Linhose saß noch in Würzburg fest),







## Die Anno-Spiele

**Über 4,4 Millionen verkaufte Exemplare – die Spieleserie aus heimischen Landen ist wahrlich ein Superhit.**




Sollten die Plätze für **Anno** in Ihrem Spieleregal tatsächlich noch frei sein, können Sie dies für kleines Geld ändern. Beide Vorgängerspiele zu **Anno 1701** gibt es in verschiedenen Varianten. Wer sich für die jeweils erhältliche Königsedition entscheidet, bekommt die Add-ons **Im Namen des Königs** (**1602**, inklusive weiterer Inseln) und **Monster, Schätze und Piraten** (**1503**) dazu.

### »Cool! Super! Abwechslungsreich!«

**SIMON:** „Anno 1701 ist ein klasse Spiel geworden. Die Aufträge das Händlers sind nette kleine Quests, die man manchmal aber leider nicht spielen kann, weil derzeitige Situation oder finanzielle Lage es nicht zulassen. Sehr schön gelungen sind die Kommentare, die die Händler bei einem erfolgreichen Handel abgeben. Die Logenaktivitäten finde ich klasse. So etwas habe ich in **Anno 1602** immer vermisst.“

**NAME:** Simon Leimkühler
**ALTER:** 16 Jahre
**BERUF:** Schüler
**LIEBLINGSSPIELE:** Warcraft 3, Guild Wars

### »Grafik und Bedienung sind grandios.«



**TIMO:** „Das Tutorial ist erfreulich kurz und dennoch informativ. Die teilweise umständliche Steuerung der Vorgänger wurde durchweg positiv überarbeitet, lange Klickorgien wie zum Beispiel bei den Handelsrouten der Vorgänger entfallen. Im Mehrspielermodus ist mir unter anderem sehr positiv aufgefallen, dass man beim zentral platzierten Händler Karten der Inseln kaufen kann.“

**NAME:** Timo Stahl
**ALTER:** 29 Jahre
**BERUF:** Angestellter für Software-Marketing
**LIEBLINGSSPIEL:** Anno-Reihe, Gothic-Reihe

### »Hammergeiles Spiel!«

**MATTHIAS:** „Die KI macht einen guten Eindruck, die Wegfindung der Schiffe und der Soldaten klappte soweit einwandfrei. Einsteiger haben bei den einfachen Charakteren nie den Eindruck, überrannt zu werden. Sehr gut gefallen hat mir das Baumenü mit der rechten Maustaste. Negativ aufgefallen ist mir die Abrissfunktion. Gerade bei Straßen muss man in der Fernsicht ziemlich punktgenau klicken.“

**NAME:** Matthias Halagiera
**ALTER:** 29 Jahre
**BERUF:** Verkäufer
**LIEBLINGSSPIELE:** Die Siedler 2, Counter-Strike Source

Countdown Noch ... Monate: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

verschwindet Sunflowers-Mitarbeiter André noch mal kurz zu seinem Wagen – und kehrt ein paar Minuten später mit einem Dreispitz auf dem Kopf zurück. „Den trage ich immer bei **Anno**-Präsentationen“, verrät er schmunzelnd. Schon flimmert auf dem ersten Testrechner das aufwendig animierte Intro-Video über den Bildschirm – alle verstummen sofort und blicken gebannt auf den Bildschirm. „Wenn's jetzt noch Ton gäbe, wäre es klasse“, ruft der 29-jährige Timo Stahl grinsend in die Runde und schnappt sich sofort den bereitliegenden Kopfhörer. Die fertige Spielversion enthält neben 5.1-Soundeffekten auch erstmals speziell und mit großem Aufwand inszenierte 5.1-Musik, extra von einem Orchester eingespielt.

Volontär Sebastian versucht inzwischen, **Anno** optimal zu konfigurieren, schließlich sollen die Leser in den bestmöglichen Grafik-Genuss kommen: „André, wie stelle ich das denn mit dem Anti-Aliasing ein?“ André Bernhardt: „Die Einstellungen von **Anno** richten sich nach den Grafik-Einstellungen in Windows.“ Kurzes Schweigen angesichts Sebastians ratlosem Blick. „Ach, ich stell's besser selbst ein“ (Grinsen im Saal). Schließlich sind alle Rechner top vorbereitet und nach wenigen Minuten sieht man immer wieder, wie sich die Testspieler an der Grafik weiden. Da wird gezoomt, gedreht, jedes Detail freudig angeschaut. „Schau mal hier, der Wal!“ – „Das Wasser ist der Oberhammer!“ – „Da ziehen richtige Wolkenfetzen am Himmel entlang!“ Optisch schlägt **Anno 1701** ein wie eine Bombe – es sieht echt so gut wie auf den bisher veröffentlichten Screenshots aus.

## Viele Seiten erleben

Während sich der 41-jährige Bibliothekar Michael Schumacher (nein, es ist nicht **der** Schumi!) ausgiebig mit den Tutorials beschäftigt und als altgedienter **Anno**-Spieler Detailfragen an André stellt, legt Matthias Halagiera (29 Jahre) sofort mit dem Endlosspiel los. Ebenso Beta-Tester Henning: „Wenn's schon keine Kampagne gibt“, sagt er augenzwinkernd, „tobe ich mich eben im Endlosspiel aus.“ Natürlich kennt er bereits die vielen neuen Spielelemente und daher wundert es keinen, dass er im Handumdrehen eine beachtliche Siedlung auf den Monitor zaubert. „Was wird das denn, Dortmund?“, entfährt es dem Stellvertretenden Chefredakteur von PC-Games Dirk Gooding,



## »Wow, sieht das geil aus!«

**NAME:** Henning Weissbach
**ALTER:** 23 Jahre
**BERUF:** Wirtschaftsinformatikstudent
**LIEBLINGSSPIELE:** Anno-Reihe, Age of Empires-Reihe

**HENNING:**
„Ich finde es gut, dass es Kolonialwaren gibt, die nur die fremden Völker verkaufen. Damit ist man nie autark! Ansonsten geben die fremden Völker auch einen guten Handelspartner ab. Dass Spieler einen Ruf haben, den sie verbessern können, finde ich gut. Außerdem sind die Logenaktivitäten gerade in Multi-player-Spielen eine witzige Möglichkeit, die Mitspieler zu ärgern oder um sich einzuschmeicheln."

## »Das Spiel ist ein Muss.«

**NAME:** Robert Henzold
**ALTER:** 18 Jahre
**BERUF:** Schüler
**LIEBLINGSSPIELE:** Anno-Reihe, C&C-Reihe

**ROBERT:**
„Mir haben vor allem die kleinen netten Gimmicks gefallen. Zum Beispiel, dass das Schiff seine Segel einholt, die Statue im Dorfzentrum geehrt wird oder Ehrengäste wie der Bierwagen oder der Schmied da gewesen sind. Teilweise war ich über die Eitelkeit der Königin sehr verärgert. Die war immer so geizig und hochnäsig. Das war schon frustrierend wenn sie mir keinen Kredit gab."

der unbedingt auch einen Blick auf **Anno** werfen wollte. Henning bekennt: „Zugegeben, ich bin wahrlich kein Schönbauer!" Dann werkelt er weiter an seinen symmetrisch angelegten Straßenzügen: „Dafür sind sie effektiv." Beim Vorbeischlendern an den übrigen Monitoren fällt uns auf, dass jeder Spieler seine eigenen Ideen im Aufbauteil umsetzt. „Das macht **Anno** so interessant", lautet die einhellige Meinung. „Du kannst deine Stadt ganz nach Belieben ausbauen und probieren, sie zu optimieren, das macht den Reiz des Spiels aus." Simon Leimkühler versucht sich indes an einem der vielen Szenarien: „Haha, erst mal fleißig Steuern eintreiben", ruft er und ist sehr erfreut darüber, dass dieses Ur-**Anno**-Feature wieder eingebaut wurde.

### Ersteindruck: Klasse!

„Juhuu, ich habe einen Schmied", entfährt es wenig später Matthias, als sein erster Ehrengast in die Siedlung einzieht. Das neue Ehrengastsystem ist dynamisch, erläutert André. **Anno 1701** überrascht den Spieler ständig mit Gimmicks, wenn er die Bedürfnisse seiner Bewohner ordentlich erfüllt und für Zufriedenheit sorgt. Ebenso zufrieden ist Michael mit sinnvollen Neuerungen wie zum Beispiel der Anzeige für die Reichweite von Produktionsgebäuden „Das Felder-Zählen in den Vorgängern hat schon mitunter etwas genervt, das ist jetzt viel besser und eleganter gelöst."

> „Anfangs war es für mich schwer, eine positive Bilanz zu erreichen – aber wenn man den Bogen raus hat, ist es nur noch klasse."

Alle Beteiligten kommen erfreulich gut im Spiel voran. „Wenn ihr trotzdem mal etwas nachfragen wollt", ruft André dazwischen, „nutzt einfach die im Spiel eingebaute Hilfe, die Annopedia. Oder fragt mich, ich bin das wandelnde Tutorial." Die eingebaute Lexikonfunktion bei **Anno 1701** kommt bei allen Lesern gut an, dort lassen sich sehr schön wichtige Informationen zu allen spielrelevanten Themen abrufen.

Mit weiteren Spielverlauf entdecken unsere Leser auch nach und nach den Spaß an der Diplomatie mit anderen KI-Mitspielern. Hier kommen vor allem die witzigen Dialoge und die gut ausgearbeiteten KI-Profile bestens an. Satte 80.000 gesprochene Worte sorgen für reichlich Abwechslung und mitunter hören wir die Leser sogar mit den



**VOM WINDE VERWEHT** Naturkatastrophen, wie hier ein Wirbelsturm, gehören zu den spektakulären Highlights in **Anno 1701**. Alle Objekte, die der Sturm berührt, werden emporgeschleudert.



**DER RUBEL ROLLT** Alle Testspieler sind sich einig, dass es eine vernünftige Entscheidung der Entwickler war, die Steuerschraube wieder einzuführen.

## Anno-Schnappschüsse




**RUNDGANG** Zu jedem Sneak-Peek-Besuch gehört auch ein Schnupperspaziergang durch die Redaktionsräume. Die eine oder andere Anekdote sorgt dabei für Lacher.

**OHNE MAMPF KEIN KAMPF** Natürlich macht das Spielen hungrig. Doch selbst das leckerste Menü-Angebot kann unsere Testspieler kaum vom Monitor weglocken. Bis die begehrten Teigwaren eintreffen, vertiefen sich die Spieler weiter in **Anno**.




**VOLLE BETREUUNG** Unser großer Dank geht an Junior-Product-Manager André Bernhardt von Sunflowers, der sich für alle Fragen der Leser viel Zeit nahm. Außerdem ist er quasi die lebende Annopedia.

**SELTENER GAST** Während der gesamten Sneak-Peek-Veranstaltung traten keine gravierenden Programmfehler auf, was für die hohe Qualität des Spiels spricht. Kleinere Ungereimtheiten wurden sofort akribisch unter die Lupe genommen. Related Designs muss nur noch wenige Bugs ausbügeln.

**SPIELSPASS** Gegen Ende der Veranstaltung machten wir an Hennings Rechner noch ein wenig Unsinn. Mithilfe einiger fieser Cheats entfernten wir alle Rohstoffe, sodass seine blühende Siedlung alsbald in Flammen aufging.

**BLICK AUF DEN GRAL** Was Sie auf dem Bild nicht sehen können – wir zeigen unseren Lesern gerade unser Spiele-Archiv. Angesichts der prall gefüllten Regale in den Schränken herrscht neidvolles Schweigen im Saal.

**»Das Spiel hat das Suchtpotenzial des ersten Teils.«**



**NAME:** Jonas Linhose
**ALTER:** 23 Jahre
**BERUF:** Beamter im IT-Support
**LIEBLINGSSPIELE:** Anno-Reihe, Civilization

**JONAS:** „Anno enthält alle relevanten Bestandteile, die es in der Vergangenheit ausgemacht haben. Die Tatsache, dass die Felder um die Produktionsbetriebe automatisch angelegt werden, erhöht die Bedienerfreundlichkeit immens. Schön, dass man den alten Spielprinzipien treu geblieben ist."

**»Das typische Anno-Feeling bleibt erhalten.«**



**NAME:** Michael Schumacher
**ALTER:** 41 Jahre
**BERUF:** Bibliothekar
**LIEBLINGSSPIELE:** Anno 1503, Empire Earth

**MICHAEL:** „Durch die verschiedenen Konfigurationsmöglichkeiten kann sich praktisch jeder seinen Schwierigkeitsgrad selbst einstellen. Für mich ist **Anno 1701** auf keinen Fall komplex; ich denke, für Profis ist es sogar eher zu leicht. Insgesamt bin ich sehr zufrieden, alles lief eigentlich reibungslos."

KI-Spielern sprechen. „Kriege ich jetzt schon die Prinzessin?, ruft Timo beispielsweise aus, als er einen Dialog mit der Königin führt. Die Rolle der KI-Monarchin ist gerade zu Spielbeginn sehr nützlich. Sie hilft mit Krediten aus, fordert später aber auch einiges vom Spieler. Was allen Teilnehmern gut gefällt, sind die vielen optionalen Einstellungen, die man als Spieler im Endlosmodus hat. Features wie die Königin lassen sich abschalten, ebenso die Präsenz von Piraten, Naturkatastrophen – **Anno** lässt sich eben ganz individuell spielen. Der Spieler bestimmt und passt das Spiel seinen Vorlieben an – und nicht umgekehrt.

Inzwischen ist der Vormittag vorangeschritten – kurz nach 11 Uhr trifft auch der bis dahin vermisste Leser Jonas Linhose zusammen mit zwei **Anno**-Entwicklern ein (der verpasste Anschlusszug sorgte für die Verspätung). Production Director Thomas Pottkämper und Projektleiter Oliver Staude-Müller waren ebenfalls neugierig, wie ihr Baby bei den Lesern ankommt. Beide gaben Jonas einen Crashkurs, damit auch er in die **Anno**-Welt abtauchen konnte. Dann verwickelt Leser Timo Stahl Thomas Pottkämper ins Gespräch und kommt dabei auf die Probleme des Vorgängers **Anno 1503** zu sprechen. „Apropos Probleme", erwidert Thomas feixend, „du hast gerade finanzielle Probleme!", und deutet auf Timos Monitor. Vor lauter Fachsimpelei hat Timo vergessen, sich um seine Siedlung zu kümmern. Gottseidank bleibt **Anno 1701** immer fair und dank der Steuerschraube lässt sich auch mal kurzfristig Geld in die Kasse holen.

## Have a break

Mittagszeit! Obwohl es aus der Küche verführerisch nach Pasta und Pizza duftet, können sich die Teilnehmer kaum vom Spiel losreißen. Erst der dezente Hinweis „Das Spiel hat auch eine Pause-Funktion", sorgt dafür, dass auch der eisern weiterspielende Matthias am Essen teilnimmt. Selbstverständlich ist Thomas Pottkämper brennend an den Lesermeinungen interessiert – auf seine Frage „Und, taugt es was?", schlagen ihm Antworten wie „Haben wollen!" und „Aber hallo!" entgegen. Kein Wunder – die Beta-Version von **Anno** überzeugt durch eine sehr hohe Qualität. Kaum Bugs und absolut stabil, Related Designs hat ganze Arbeit geleistet.

Nach der Mittagspause ist es soweit – die Spieler stürzen sich auf den versprochenen Mehrspielermodus. Während sich Jonas und Simon in einer Zweierpartie vergnügen, bestreiten Timo, Matthias und Robert ein Dreierspiel. Uns fällt positiv auf, dass der Netzwerkcode von **Anno 1701** sehr konstant läuft. Die Performance ist gut, von Synchronitätsproblemen keine Spur. Was richtig toll ankommt, sind die Logenaktivitäten, mit denen man Mitspieler richtig

Lesen Sie bitte weiter auf Seite 40☛



**HINGUCKER** Belohnungen für den Spieler, wie hier die Gauklertruppe auf dem Dorfplatz, sorgen ständig für neue Motivationsschübe. Die Leser sind davon begeistert.



**VOLLE BREITSEITE** Natürlich machen auch finstere Piraten die **Anno**-Gewässer unsicher. Wer will, kann diese aber auch in den Optionen des Endlosspiels deaktivieren.

# Stronghold Legends

**Spiele das neue Stronghold als König Arthur, Siegfried oder Dracula! Verteidige Dein Reich und werde zur Legende!**



26 Missionen in drei einzigartigen Kampagnen mit beeindruckenden Einheiten machen Stronghold Legends zum besten Stronghold aller Zeiten



Doppelt so viele Belagerungsgeräte und Fallen wie im Vorgänger – Werwolf-Katapulte, Pflock-Schleudern, Tunnelsysteme, Drachenharpunen und vieles mehr…



Neue Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler, inklusive anspruchsvollem Skrimish-Modus, Deathmatch und „King of the Hill"













www.2kgames.de/strongholdlegends









**ONLINE-HILFE** Mithilfe der „F1"-Taste können Sie jederzeit im Spiel das Hilfelexikon (Annopedia) zu Rate ziehen. Ein Feature, das sehr gut bei den Lesern ankommt.



**PRÄCHTIG** Der große Reiz von **Anno 1701** liegt darin, seine Stadt immer weiter auszubauen und sich an den vielen Details zu erfreuen.

## INTERVIEW MIT THOMAS POTTKÄMPER

# „Wir glauben, dass Anno 1701 exakt in die Zeit passt."



**THOMAS POTTKÄMPER** ist Geschäftsführer und Production Director bei Related Designs.

**PC Games:** Stellst du dich bitte kurz unseren Lesern vor?
**Pottkämper:** „Mein Name ist Thomas Pottkämper, ich bin Geschäftsführer bei Related Designs und Production Director für **Anno 1701**."
**PC Games:** Bisher seid ihr eher für kleinere Projekte zuständig gewesen. Wie ist es, nun mit Sunflowers zusammen an einer der meisterwarteten PC-Produktionen der vergangenen Jahre zu arbeiten?
**Pottkämper:** „Das ist für uns das absolute Nonplusultra. Wir haben als Firmenphilosophie ‚Schritt für Schritt in die Zukunft ...' Erst entwickelten wir Werbe-, dann Midprice- und schließlich Vollpreisspiele und sind jetzt seit fast drei Jahren an der ersten wirklich großen Produktion beteiligt, da **Anno 1701** bekanntlich die bisher teuerste und aufwendigste Produktion aus dem deutschsprachigem Raum ist. Zum ersten Mal haben wir die Möglichkeit, mit einem großen Budget das zu verwirklichen, was wir immer wollten, nämlich einen Top-Titel entwickeln."
**PC Games:** Jetzt kurz vor der Fertigstellung, was war rückblickend der schwierigste Teil der Entwicklung von **Anno 1701**?
**Pottkämper:** „Also einen richtig schweren Teil würde ich gar nicht hervorheben wollen. Die ganze Produktion ist sehr aufwendig. Wenn man überlegt, dass wir mit einem sehr kleinen Team gestartet und nicht die **Anno**-Erfinder sind, war es wahrscheinlich das Schwierigste, sich in die Thematik einzuarbeiten und das Team auszubauen. Aber da wir viele **Anno**-Fans im Team haben, ging das relativ schnell. Zudem stand uns während der gesamten Produktion der **Anno**-Erfinder Wilfried Reiter beratend zur Seite."
**PC Games:** **Anno 1503** kam bei der Hardcore-Community nicht sonderlich gut an, viele Käufer beschwerten sich über den nicht funktionierenden Mehrspielermodus und andere Dinge, die schon **Anno 1602** besser gemacht hat. Was macht ihr besser als **Anno 1503**?
**Pottkämper:** „Ich würde gar nicht unbedingt sagen ‚Was machen wir besser als **Anno 1503**', denn **Anno 1701** ist ein Spiel in einer kompletten Serie. Wir haben **1602** und **1503** genau analysiert und die besten Features aus beiden übernommen sowie etliche neue Ideen implementiert, wie etwa die Händleraufträge. Wir haben allerdings die Einsteigerfreundlichkeit verbessert, sodass man jetzt viel leichter ins Spiel hineinkommt. Außerdem haben wir unser Feedback-System ausgebaut. Man hat ja eine extrem lebendige Spielwelt bei **Anno 1701** und alles reagiert auf die Aktionen des Spielers. Vor allem die Computerspieler machen das Spiel viel lebendiger, man spielt jetzt nicht mehr gegen Computerspieler Rot oder Blau, sondern gegen Carmen Marquez und Hendrik Jorgensen. Meiner Meinung nach wird **Anno 1701** das atmosphärischste **Anno**, das wir bisher hatten. Ach ja, und einen funktionierenden Mehrspielermodus werden wir natürlich definitiv bieten."
**PC Games:** Was macht ihr nach der Entwicklung, wird es Patches geben oder gar ein Add-on? Sind bereits Pläne geschmiedet?
**Pottkämper:** „Warum glaubst du, dass das Spiel gepatcht werden muss? (lacht) Nein, mal ehrlich. Über die Zukunft kann ich an dieser Stelle noch nicht allzu viel verraten. Aber es gibt auf jeden Fall Support. Es wird nicht so sein, dass wir das Spiel auf den Markt werfen und uns dann nicht mehr darum kümmern. Was das Add-on angeht: Na ja, was soll ich sagen? Lass dich mal überraschen... (lacht)"
**PC Games:** Was erhofft ihr euch für den amerikanischen Markt? Glaubt ihr, dass **Anno 1701** auch dort erfolgreich sein kann?
**Pottkämper:** „Der amerikanische Markt, konkret der PC-Markt, ist momentan extrem schwierig, aber wir denken schon, dass sich **Anno** sehr gut verkaufen wird. Der US-Spieler ist ein bisschen anders gestrickt als der durchschnittliche deutsche Spieler. Er legt mehr Wert auf leichteren Zugang, den wir ja mit **Anno 1701** bieten, und er möchte schnell viel Erfolg haben – wie ein Konsolenspieler. Generell glauben wir, dass **Anno 1701** exakt in die Zeit passt und als familienfreundliches und leicht zugängliches Spiel vor allem auch in den USA Akzeptanz finden kann und wird. Auch die amerikanische Presse und der US-Vertrieb glauben daran, dass **Anno 1701** eine gute Chance in Amerika hat, zumal ja beide Vorgänger auch erfolgreich waren und wir damit nicht bei null anfangen."
**PC Games:** Was erhofft ihr euch in Zukunft von der Sparte der Aufbau-Strategiespiele? Gibt es weiterhin Innovationen oder wiederholt sich die Sparte irgendwann? Was ist deine Prognose?
**Pottkämper:** „Das gilt eigentlich für jedes Genre! Es wird immer Innovationen geben. Wenn ich da mal einen Konkurrenztitel nennen darf: **Spore** würde ich durchaus als Aufbau-Strategietitel bezeichnen und das ist ja die Innovation schlechthin – meiner Meinung nach. Aufbau-Strategie hat auf jeden Fall eine Zukunft!"




# Xtrem texten!

## Xtra Friends – nur 5 Cent* pro SMS.

**Zum Beispiel mit dem Samsung SGH-X660, inklusive Handy-Schlaufe für nur 99,95 €**

don't drink and dial

**Nähere Infos unter www.t-mobile.de/xtrafriends, im T-Punkt oder beim T-Mobile Partner.**

* Gilt im Netz von T-Mobile Deutschland. Zubehör, solange der Vorrat reicht.

# LESERURTEIL

**Das sagen PC-Games-Leser über:**

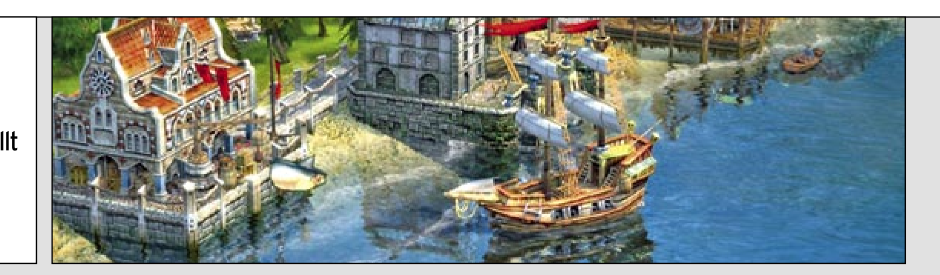
## Anno 1701

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

**Trendrichtungen**

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



### Grafik



**Leser:** Keine Frage, die Grafikpracht sorgte auf Anhieb bei allen sieben Lesern für offene Münder und pures Vergnügen. So viele Details und Effekte gab es bisher in noch keinem Aufbauspiel zu bewundern.

**PC Games**: Über 400 verschiedene Shader-Effekte sorgen für unglaublich schöne Bilder. Im Test muss sich zeigen, ob auch schwache Systeme Grafik-Spaß bieten.

### Aufbauteil



**Leser:** Der überwiegende Teil unserer Testspieler fühlt sich an **Anno 1602** erinnert und das sorgt für zufriedene Gesichter. Hier und da gibt es Wünsche nach etwas mehr Komplexität, ansonsten loben alle Spieler den Aufbauteil.

**PC Games**: Related Designs ist dem Motto „**Anno** bleibt **Anno**" treu geblieben. Die alte Stärke, die Siedlung zu optimieren, ist nach wie vor Hauptbestandteil des Spiels.

### Händler und Handelsrouten



**Leser:** Die Missionen des Freien Händlers sorgen für Abwechslung, das Feature findet bei den sieben Lesern großen Anklang. Handelsrouten mit dem Freien Händler kann man allerdings nicht einrichten.

**PC Games**: Die Handelsrouten sind noch nicht final, dort bestehen noch wenige kleine Bugs. Thomas Pottkämper verspricht aber, dass diese bis zum Release beseitigt sind.

### Steuerung/Bedienung



**Leser:** Unsere Leser bescheinigen der Bedienung und Menüführung in **Anno** Einsteigerfreundlichkeit und Übersichtlichkeit. Prima, dass es keine Klickorgien mehr gibt. Lediglich die Abrissfunktion könnte etwas genauer sein.

**PC Games**: Das Konzept, einsteigerfreundliche Bedienung mit komplexen Informationen zu verbinden, scheint voll und ganz aufzugehen. Alle Funktionen wirken aufgeräumt und durchdacht.

### KI-Mitspieler



**Leser:** Angenehm fordernd, abwechslungsreich, gut gelungen – so bewerten die Leser die computergesteuerten Mitspieler. Besonders die Dialoge der Figuren kommen gut an und sorgen für heitere Stimmung.

**PC Games**: Related Designs hat sich viel Mühe mit der Erstellung der zwölf verschiedenen Charakterprofile gegeben. Von schrullig über skrupellos bis hin zu knallhart reicht das Angebot.

### Mehrspielermodus



**Leser:** Endlich ist er da – für sechs von sieben Lesern ging ein Traum in Erfüllung. Vor allem die Logenaktivitäten und die Händleroptionen fanden großen Anklang. Gelobt wurde auch der Lag-freie und stabile Netzwerkcode.

**PC Games**: Der Ersteindruck des brandneuen Mehrspielermodus überzeugt auf ganzer Linie. Wir sind gespannt und hoffen, dass auch beim Internetspiel alles reibungslos klappt.

ärgern kann. Ob Spionage, Giftmischer oder Bombenleger – jede Spezialaktion sorgt für heftige Begeisterung am Bildschirm. Ebenfalls gelungen sind die Seekämpfe, auch wenn manch einer dabei die wirtschaftliche Situation aus den Augen verliert: „Wow, die Schiffe gehen ja richtig unter, das sieht echt klasse aus", kommentiert Timo ein Gefecht, „aber meiner Bilanz bringt das auch nichts."

### Katastrophenalarm

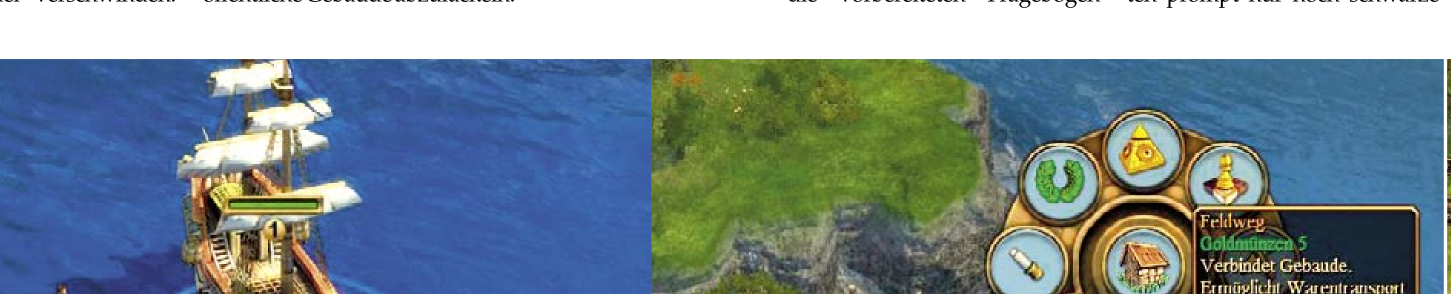
Nachdem alle Spieler für Zufriedenheit und Wohlstand in ihren Siedlungen gesorgt haben, zeigen die Entwickler gegen Ende der Veranstaltung, was alles passieren kann, wenn man den Bedüfnissen der Digitalbürger nicht oder nur schlecht nachkommt. Per Cheat lässt Entwickler Thomas Pottkämper einfach mal so alle Rohstoffe in Hennings Spiel verschwinden. Über sämtlichen Gebäuden blinken nun grellrote Alarmsignale in Blitzform. Die Einwohner beginnen, sich zu beschweren. Es kommt zu Demonstrationen und schließlich rottet sich ein wahrer Mob zusammen, der durch die Straßen zieht und damit beginnt, öffentliche Gebäude abzufackeln. Regelrecht für Angst und Schrecken sorgt dann die ausgelöste Pest. Ratten rennen um die einst blühenden Häuser und das Volk läuft schreiend umher.

Schließlich neigt sich das Happening dem Ende entgegen und unsere Leser füllen fleißig die vorbereiteten Fragebögen aus. Matthias sorgte dabei noch für einen kleinen Zwischenfall – wenn schon das Spiel keinen Abbruch zu verzeichnen hatte, schaffte er es, mit ausgestreckten Beinen aus Versehen einen Netzschalter abzuschalten! Sein eigener und Michaels PC zeigten prompt nur noch schwarze Bildschirme. „Naja, so kann ich meine Antworten noch mal genauer formulieren", lautet sein trockener Kommentar.

### Abschied

Nachdem alle Teilnehmer die Schreibarbeiten erledigt haben, folgt noch ein ausgedehnter Rundgang durch die PC-Games-Redaktionsräume und dabei unterhält man sich abschließend über **Anno 1701**. Quintessenz: Alle sieben Leser freuen sich tierisch auf den Erscheinungstag, denn **Anno** hat sämtliche Erwartungen übertroffen. (sw)

**QUADRATISCH, PRAKTISCH** Wie Sie Ihre **Anno**-Stadt anlegen, bleibt Ihnen überlassen. Effektiv sind wie gewohnt Häuserblöcke – Schönbauer rümpfen da die Nase.



**MANN ÜBER BORD** Wenn Sie ein gegnerisches Schiff versenkt haben, kann es schon mal passieren, dass Überlebende im Wasser umherdümpeln und auf Rettung warten.

**SO VIEL WIE NÖTIG** Entwickler Related Designs hat im Bereich der Steuerung viele Verbesserungen vorgenommen. Das Rechtsklickmenü gefällt den Lesern sofort.



**INTERMEZZO** Der Freie Händler hält immer wieder kleine Quests parat, die den Spielalltag auflockern und **Anno 1701** abwechslungsreicher machen.

MAGIE EXISTIERT.
MAN MUSS NUR GENAU HINSEHEN.

Seit Jahrhunderten gehütete Geheimnisse werden endlich gelüftet.
In der Trilogie „Heroes of Annihilated Empires" finden Sie die Antworten.

www.heroesofae.com






WORLD PUBLISHING



**BRUTZEL** Im Sperrfeuer des über 40 Meter hohen Commanders der Aeon bleibt den Kampfrobotern der UEF nur noch der Rückzug.



**IRONIE DES SCHICKSALS** Die Flugwerft der Aeon wird von fliegenden Truppentransportern der UEF attackiert, die ihre Rechnung ohne die Verteidiger gemacht haben.



**TORA, TORA, TORA** Kampfjäger der Cybran-Befreiungskämpfer starten mit rasender Geschwindigkeit aus den Hangars der drei Flugzeugträger.

# Supreme Commander

Strategie statt Taktik: Wir fühlen dem indirekten Nachfolger von Total Annihilation in Multiplayer-Gefechten auf den Zahn.

Es tut gut, wieder an einem Strategiespiel zu arbeiten", freut sich Chris Taylor, Spiel-Designer und Creative Director bei Gas Powered Games. **Supreme Commander** heißt sein neuestes Baby, das zwar erst 2007 erscheinen soll, aber dessen Multiplayer-Modus wir schon jetzt ausprobieren durften. Eines der Markenzeichen des Titels: das stufenlose Zoomen bis zum Weltüberblick (siehe Kasten), das im Praxistest tadellos funktionierte. Diese Zoom-Funktion ist Absicht, denn je größer das Schlachtfeld, desto strategischer müssen Sie vorgehen. „Alles andere ist reine Taktik, die nur in kleinen Gebieten Erfolg verspricht", erklärt Chris Taylor. „In großen Szenarien haben Mikro-Management, schnelles Klicken und wildes Herumzoomen keine Chance."

## Kartenspiele

Partien zwischen zwei Spielern oder gegen den PC finden anfangs auf „nur" 4.100 km² großen Landkarten statt. Später öffnen sich dann bis zu 16.400 km² große Regionen – auch in der dritten Dimension, denn Bomber, Spionageflugzeuge und Torpedobomber bewegen sich auf unterschiedlich hohen Luftwegen. Wie schaffen Taylor und seine Mannen dabei die richtige Balance zwischen „Herrlich, ich kann in Ruhe planen!" und „Hilfe, ist das eine riesige Karte!"? „Machen wir **Supreme Commander** so einfach und durchschaubar, dass auch der ahnungsloseste Spieler es mit links meistert, schaden wir damit unserer Kernzielgruppe: den Strategiefans und -experten", erklärt Chris Taylor. „Meine Design-Philosophie ist, das Spiel zugänglich zu gestalten – gesunden Menschenverstand sollte man schon selbst mitbringen." 16.400 km² mögen auf den ersten Blick etwas erschlagend wirken. Allerdings gibt Ihnen das deutlich mehr Zeit, Ihre Basis zu bauen, Scouts und Spionageflugzeuge zur Aufklärung loszuschicken sowie einen Schutzwall aus Luftabwehrstellungen und Boden-Boden-Geschütze zu errichten, bevor es zum ersten Feindkontakt kommt.

## Einheit macht stark

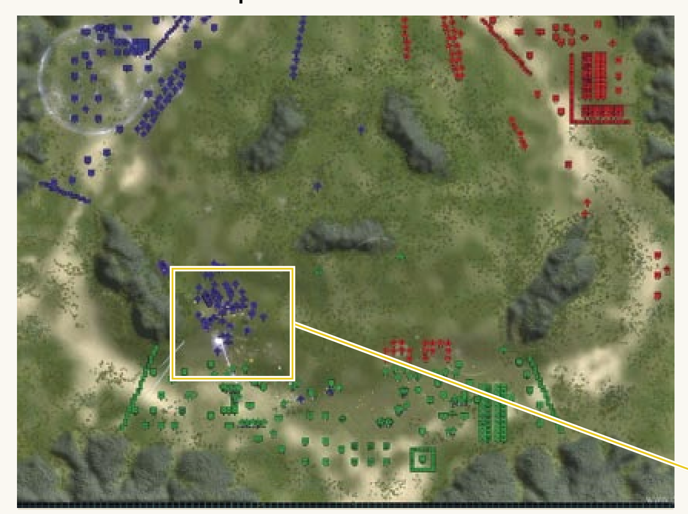
Ihre zwei wichtigsten Einheiten sind die Ingenieure und Ihr Commander, die Rohstoff-, Fabrik- und Verteidigungsanlagen bauen. Jede Fertigungsstätte verfügt über drei Technologie- und einen experimentellen Level. Von leichten Spähfahrzeugen über Amphibienpanzer, mobile Boden-Luft-Raketen bis hin zu Belagerungsrobotern und Langstreckenkanonen reicht das Kriegsgerät, das Sie nach jeweils erfolgreichem Fabrik-Upgrade etwa auf dem Land erstellen dürfen. Auch die Ingenieure werden schlauer und bauen größere Generatoren oder reparieren beschädigte Einheiten schneller als bisher. Experimentelle Einheiten wie ein Spinnenroboter reißen tiefe Löcher in die Ressourcenkasse, bringen dafür aber viel Zerstörungswut mit. So wurden wir Zeuge, wie der Spinnenroboter eines englischen Kollegen versehentlich auf dessen Commander tappte, was dieser mit einer Atomexplosion quittierte – das Spiel war gelaufen. Ihren Commander dürfen Sie übrigens aus- und aufrüsten: Soll er ein Super-Baumeister, ein Feuer spuckender Angreifer oder ein Verteidiger werden? Wie viele Einheiten- und Gebäudetypen **Supreme Commander** insgesamt enthält, steht derzeit noch nicht fest. Was die Designer allerdings ausbaldowert haben: Die Menge produzierbarer Häuser und Vehikel hängt von der Anzahl der Spieler ab. Acht Strategen bleiben weniger Fahrzeuge als vier oder zwei Kontrahenten, beißt ein Mitspieler ins Gras, vergrößert sich der Fuhrpark aller anderen.

## Bis zum Morgengrauen

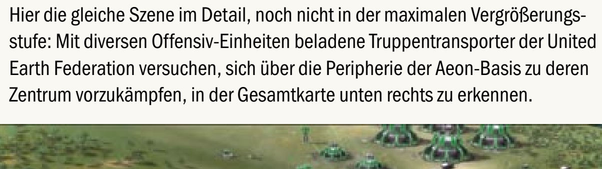
Ein Match sorgte für besondere Dramatik: Ein amerikanischer Schreiberling beschoss einen deutschen Kollegen vom Wasser aus und zerstörte so dessen Anti-Atomraketen-System. Der Getroffene forcierte daraufhin den Bau einer großen Kanone, deren Geschosse jedoch nicht bis zur feindlichen Basis kamen. Während sich der Zerstörer auf hoher See auf die Basis einschoss, schickte unser Kollege Ingenieure auf eine einsame Insel, um eine zweite Kanone zu bauen und den Gegner damit zu liquidieren. Der forschte seinerseits heftig an der Entwicklung von Atomwaffen. Unmittelbar vor dem entscheidenden Schlagabtausch meldeten sich beide PCs jedoch aus dem Netzwerk ab. Die Entwickler stellten fest, dass die Kontrahenten nicht die gleiche Spielversion auf der Platte hatten. Das Problem dürfte es im fertigen Spiel nicht mehr geben. Es ist sogar eine interessante

## Und es hat „zoom" gemacht

**Die Zoom-Funktion von Supreme Commander in der Praxis: Ohne die stufenlos zoombare Kamera können Sie den globalen Sieg vergessen.**



Wenn Sie die Position Ihrer Feinde mithilfe von luft- oder bodengestützten Aufklärungsfahrzeugen sichtbar gemacht haben, hilft Ihnen das Betrachten feindlicher Armeebewegungen aus der Generalstabsperspektive bei der Entwicklung Ihrer hoffentlich siegreichen Strategie.



Hier die gleiche Szene im Detail, noch nicht in der maximalen Vergrößerungsstufe: Mit diversen Offensiv-Einheiten beladene Truppentransporter der United Earth Federation versuchen, sich über die Peripherie der Aeon-Basis zu deren Zentrum vorzukämpfen, in der Gesamtkarte unten rechts zu erkennen.





**STROMAUSFALL** Drei Cybran-Zerstörer schwächen die Truppen der UEF, indem sie sich über die Kraftwerke und Materiewandler der Föderation hermachen.

**PLANETENKILLER** **Supreme Commander** spielt auf mindestens einem Dutzend unterschiedlicher Planeten. Hier im Bild der heilige Planet Orionis der Aeon.

Option geplant: das Abspeichern und spätere Fortsetzen einer Mehrspieler-Partie.

## Was bisher geschah

Wenn sich **Supreme Commander** an erfahrene Spieler richtet – wie wichtig ist für diese eine Story? „Ich spreche weniger von einer Story als von einem Spieluniversum", antwortet Chris Taylor. „Schaut euch den Zweiten Weltkrieg an: Es gab Millionen von Einzelgeschichten, doch der Krieg selbst war eine Aneinanderreihung von groß angelegten Feldzügen." So soll sich auch die rund 40 Stunden lange Kampagne von **Supreme Commander** entwickeln, in deren Universum und Hauptpersonen die Designer deutlich mehr Zeit und Energie als in **Total Annihilation** stecken. Worum geht es? Nach 1.000 Jahren müssen Sie einen Krieg beenden, der seit dem Untergang des alten Irdischen Imperiums tobt. Dessen Nachfolgeorganisation, die United Earth Federation, streitet sich seit Jahrhunderten verbissen mit zwei Erdabkömmligen: den durch allerlei Technikschnickschnack aufgepeppten Cybran und den nach einem Alien-Kontakt zu Friedensfanatikern gewordenen Aeon. Jedes Volk stellt einen Teil der Kampagne. „Ich will, dass alle drei Völker gleich beliebt oder unbeliebt sind", unterstreicht Taylor. „Und nicht, dass die Mehrzahl der Spieler ein Volk bevorzugt und die anderen beiden links liegen lässt." Für die geplante Erweiterung und einen zweiten Teil verspricht Chris Taylor obendrein weitere Story-Entwicklungen.

## Gruppenfoto

Entsprechende PC-Power vorausgesetzt, dürfen Sie im Splitscreen in den Kombinationen wie Detailansicht - Landkarte, Gegnerbasis - Eigene Basis, Schlachtfeld - Landkarte spielen. Besitzer zweier Monitore legen sich die Übersichtskarte permanent auf einen der Bildschirme und steuern ihre Armee auf dem zweiten. In der Nahansicht wählen Sie per Doppelklick auf eine Einheit alle Vehikel dieses Typs an. Wir würden uns allerdings ein etwas intuitiveres Interface wünschen. Aber Verbesserungen sind geplant, ebenso wie das „GPG Net": ein Online-Service, der Spieler mit gleicher Erfahrung zusammenbringt, Mods verwaltet und Wettbewerbe veranstaltet.

ROLAND AUSTINAT 

*Schon in der frühen Multiplayer-Fassung macht* **Supreme Commander** *Laune. Die drei Völker sind gut austariert, die Technologiebäume peppig und dank der großen Spielkarten habe ich genug Zeit, meine Basis aufzurüsten und meinen Angriff zu planen – ein potenzieller Genre-Primus.*

**Entwickler:** Gas Powered Games
**Anbieter:** THQ
**Termin:** 1. Quartal 2007

### INTERVIEW MIT CHRIS TAYLOR

## „Eisenhower hat die Normandie-Invasion zehn Monate lang geplant."



**CHRIS TAYLOR** ist Design Director bei und Mitbegründer von Gas Powered Games.

**PC Games:** Ihr entwickelt ein recht martialisches Spiel mit Atombomben und so – euer Kommentar zum aktuelle Weltgeschehen?

**Taylor:** „Krieg ist eine tragische Angelegenheit, gar keine Frage. Das Szenario enthält einige überdenkenswerte Passagen: Selbst friedliebende Völker wie die Aeon setzen Gewalt ein, um ihre Ziele zu erreichen. Und die drei Völker, die ihr in **Supreme Commander** spielt, meinen, für das Richtige, für die gute Sache zu streiten. Ich glaube nicht daran, dass der Präsident eines Landes eines Morgens aufwacht und sagt: Ich bin der Bösewicht."

**PC Games:** Welches Problem haben deiner Meinung nach heutige Strategiespiele?

**Taylor:** „Die Planung einer großen Offensive dauert sehr, sehr lange – Eisenhower hat die Invasion der Normandie zehn Monate lang ausgetüftelt. Doch der Haken heutiger Echtzeittitel: Euch bleibt keine Zeit zur Planung, weil ihr sofort unter Beschuss steht. Sich davor zu schützen ist keine Strategie. Deshalb: Je größer die Karte, desto strategischer müsst ihr vorgehen. Wir geben euch mehrere Wege zum Sieg. Ihr könnt den Feind an der Front erledigen oder ihn dort nur ablenken, weil ihr in eurer eigenen Basis fieberhaft an der Entwicklung einer Atom- oder gar einer Experimentalwaffe forscht. Gäbe es nur eine einzige Möglichkeit zu gewinnen, hätten wir als Entwickler kläglich versagt."

**PC Games:** Wird sich der PC neben den immer leistungsfähigeren Spielkonsolen behaupten können?

**Taylor:** „Ich glaube schon. Wir müssen uns nur mehr anstrengen, interessante Spiele zu entwickeln. Nehmen wir **World of Warcraft**, eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten – und es läuft auf dem PC. Wir als Designer müssen die Vorteile des PCs gegenüber den Konsolen ausspielen, etwa unsere Dual-Monitor-Unterstützung – es wird noch eine Weile dauern, bis die Leute zwei HDTV-Fernseher im Wohnzimmer stehen haben."

CREATIVE CLOSE-UP | EA SPORTS EA CANADA BURNABY, CANADA

TITLE







FACTOID: lines of new AI code: 215,473

INFORMATION
www.easports.de

DEVELOPMENT START
01|03|05

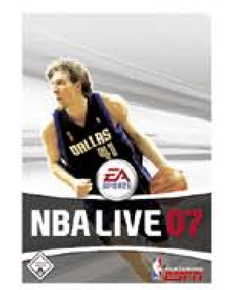
DATE OF RELEASE
05|10|06

## Spiele deinen Traum

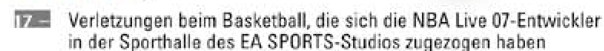
Miami Heat, Dallas Mavericks oder Chicago Bulls - wähle dein Team. Tritt an, um in die Geschichte der NBA einzugehen. Kämpfe dich durch die Playoffs, dominiere die Finals und triumphiere als Champion. Du und Dirk Nowitzki gegen die Superstars der NBA - Spiele die Saison deines Lebens!

## Erlebe die Realität

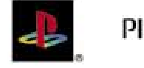
Manchmal muss man ein altes Haus einreißen, um ein neues zu bauen. Für NBA Live 07 hat EA SPORTS die künstliche Intelligenz des Spiels von Grund auf neu geschrieben. Die Spieler reagieren nicht nur auf Mitspieler, Gegner und Trainer, sondern auch auf den Ball. Das Verhalten der Spieler ändert sich je nach Spielzeit und Spielstand. "Wir haben das letzte Jahr damit verbracht, Spielfiguren in Spieler zu verwandeln", sagt Matt Lafreniere, Gameplay Producer bei EA Canada, der sich täglich mit seinen Kollegen vom NBA Live-Team zum Basketball trifft: „Das Gefühl, selbst in der Halle zu spielen, verbunden mit dem Können der NBA-Stars, erlebe ich in unserem NBA Live 07."




## Zahlen und Fakten



- 17 – Verletzungen beim Basketball, die sich die NBA Live 07-Entwickler in der Sporthalle des EA SPORTS-Studios zugezogen haben
- 600 – Anzahl der Kommentare, die Steve Kerr während der Aufnahmen für NBA Live 07 pro Tag aufgenommen hat
- 24.657 – Gesamtanzahl an Sprachfiles der Stadionsprecher in NBA Live 07
- 10 – Fuß: Höhe der Mauer aus leeren Getränkedosen, die vom Dynasty Mode™-Team ausgetrunken wurden
- 120 – Anzahl der Spieler, zu denen es individuelle Kommentare zu ihrer Karriere und ihren Personen gibt
- 215.473 – Neue Zeilen KI-Code in NBA Live 07
- 73 – Attribute pro Spieler


















# Medieval 2

**Total War |** „Zeigt keine Gande! Tötet Sie alle!" ruft der englische König seinen Mannen zu. Genau das taten wir – 60 Runden lang mit der Vorschauversion!

Wenn Redakteure freiwillig ein ganzes Wochenende im Verlagsgebäude verbringen, hat das Gründe. In diesem Fall einen ganz konkreten, nämlich die erste spielbare Version von **Medieval 2**. Ein Erfahrungsbericht!

## Spalier für die Kamera

Keine Frage, die Schlachten in **Rome: Total War** waren schon ziemlich beeindruckend und vermittelten Freizeit-Generälen ein Gefühl von epischer Größe. **Medieval 2** schafft es spielend, besser zu sein. Wer zum ersten Mal seine Truppen in die Schlacht führt, bewundert mit Stolz die blank geputzten Rüstungen und farbenfrohen Banner der Soldaten, die im kniehohen Gras auf den Befehl zum Angriff warten. Und: In keinem anderen Spiel kann man eine 20-sekündige Kamerafahrt entlang seiner aufgestellten Truppen machen und sich dabei wie Mel Gibson im schottischen Heimatfilm **Braveheart** fühlen. Hoch die Röcke!

## Eine KI, die sich wehrt

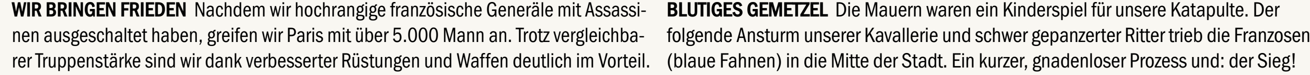
In **Rome** standen die KI-gesteuerten Verteidiger einer Stadt meist wie gelähmt auf den Mauern und kletterten erst dann herunter, wenn man bereits an anderer Stelle des Walls durchgebrochen war. Leichtes Spiel für den Angreifer. Anders **Medieval 2**: Hier flitzen gegnerische Bogenschützen über die Zinnen, um die angreifende Meute mit Pfeilen einzudecken, und verkrümeln sich, sobald Belagerungstürme und -leitern an den Verteidigungsmauern in Stellung gebracht werden. Nahkämpfer rücken derweil nach und geben ihr Bestes, die Angreifer wieder von den Wällen zu prügeln. Großes Kino!

## Einmarsch in Paris – England auf mittelalterlicher Eroberungstournee durch Europa

**Einer der Höhepunkte unserer Spielzeit war die Eroberung von Paris – hier trafen mehr als 10.000 Soldaten in einer epischen Schlacht aufeinander.**







**WIR BRINGEN FRIEDEN** Nachdem wir hochrangige französische Generäle mit Assassinen ausgeschaltet haben, greifen wir Paris mit über 5.000 Mann an. Trotz vergleichbarer Truppenstärke sind wir dank verbesserter Rüstungen und Waffen deutlich im Vorteil.

**BLUTIGES GEMETZEL** Die Mauern waren ein Kinderspiel für unsere Katapulte. Der folgende Ansturm unserer Kavallerie und schwer gepanzerter Ritter trieb die Franzosen (blaue Fahnen) in die Mitte der Stadt. Ein kurzer, gnadenloser Prozess und: der Sieg!

## Herrschen oder beherrscht werden?

**Unsere Bilanz nach den ersten sechzig Runden im höchsten Schwierigkeitsgrad: Triumph auf ganzer Linie!**

**Military Summary**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Battles Fought | 42 | Battles Won | 29 |
| Troops Recruited | 121 | Troops Lost | 25 |
| Regions Captured | 12 | Regions Lost | 0 |

**Financial Summary**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Income: | 29466 | Expenditure: | 28105 |
| Profits: | 1361 | | |
| Total: | 15838 | | |

**Balance of Power**

| Your Rating | | Current Leader |
|---|---|---|
| Military: | 1 (100%) | England |
| Financial: | 1 (100%) | England |
| Production: | 1 (100%) | England |
| Population: | 1 (100%) | England |
| Overall: | 1 (100%) | England |

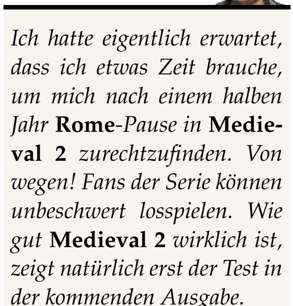
Auf Nachfrage bei Sega teilte man uns mit, dass das Spiel – vor allem im Runden-Strategiemodus – noch nicht fertig ausbalanciert sei. Tatsächlich hatten wir nach 60 Runden weniger mit unseren europäischen Nachbarn denn mit religiösen Ketzern und Hexen zu tun, die unsere Zivilbevölkerung gegen uns aufhetzten. Und auch der Papst beobachtete unseren Expansionsdrang in Europa mit Argwohn und drohte mehrmals mit Exkommunikation, wenn wir die Franzosen nicht in Ruhe lassen würden. Wie sich größere Ereignisse wie Kreuzzüge oder die Entdeckung Amerikas auf den Spielfluss auswirken, lesen Sie nächsten Monat in unserem Testbericht.

## My Home is my Castle!

Schön auch, dass sich Burgen im Vergleich zu Städten schwerer erobern lassen und es wirklich darauf ankommt, ob man lieber mehr Truppen oder Belagerungswaffen ins Feld führt. Beim Beschuss durch Katapulte und Trebuchets halten Burgwälle im Vergleich zu Stadtmauern nämlich deutlich mehr aus, außerdem sorgen die vielen Verteidigungstürme für unangenehmen Pfeilregen. Größere Burganlagen besitzen zudem mehrere Wälle, sodass man sich sehr gut überlegen muss, für welche gegnerischen Gebäude man die begrenzte Munition der Katapulte einsetzen will. Vorbei auch die Zeit der „Sollbruchstellen": Sie können mit Wurfmaschinen jetzt an beliebiger Stelle Breschen in die Mauern schlagen und haben so mehr Angriffsmöglichkeiten für Ihre Fußtruppen.

## Bewegung im Spiel

Die typische **Total War**-Krankheit, dass sich die Verteidiger irgendwann in der Mitte einer Siedlung sammeln und von Bogenschützen zusammenschießen lassen, gab es in unserer Vorschauversion immer noch. Laut Sega soll das in unserer Testversion der Vergangenheit angehören – wodurch das Gerangel um eine Stadt auch dann noch fordernd wäre, wenn die Mauern bereits erobert sind und sich die Kämpfe in die engen Gassen und auf Dorfplätze verlagern. Dafür verhalten sich die Feinde in offenen Feldschlachten endlich nicht mehr so statisch, sondern greifen beherzt an, sobald der erste Pfeilhagel auf sie niederprasselt. (dg)



DIRK GOODING

*Ich hatte eigentlich erwartet, dass ich etwas Zeit brauche, um mich nach einem halben Jahr* ***Rome****-Pause in* ***Medieval 2*** *zurechtzufinden. Von wegen! Fans der Serie können unbeschwert losspielen. Wie gut* ***Medieval 2*** *wirklich ist, zeigt natürlich erst der Test in der kommenden Ausgabe.*

| | |
|---|---|
| **Entwickler:** | Creative Assembly |
| **Anbieter:** | Sega |
| **Termin:** | November 2006 |



# Armed Assault




Bald hat das jahrelange Warten ein Ende: Der inoffizielle Operation-Flashpoint-Nachfolger erscheint definitiv noch vor Weihnachten. Das wird ein Fest!

OFP – bei diesen drei Buchstaben geraten Fans anspruchsvoller Taktik-Shooter sofort ins Schwärmen. Kein Wunder, schließlich beeindruckt **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** selbst fünf Jahre nach seinem Release noch immer durch seinen knallharten Realismus und die nahezu unbegrenzte Bewegungs- und Handlungsfreiheit. Dank leistungsfähiger Mod-Tools scharte **Operation Flashpoint** rasch eine riesige Community um sich, die das Spiel mit vielen hochwertigen Erweiterungen, etwa der Total Conversion **Desert Storm**, bis heute am Leben hielt. Doch nun sind die Tage des tschechischen Meisterwerks endgültig gezählt. Denn der inoffizielle Nachfolger **Armed Assault** prescht mit Riesenschritten in Richtung Presswerk. Auf der diesjährigen Games Convention präsentierte Bohemia mit Morphicon endlich einen Publisher für den deutschen Markt und verkündete im selben Atemzug, dass der Titel definitiv noch vor Weihnachten erscheinen soll. Für PC Games fand die Bescherung schon jetzt statt, denn Bohemia drückte uns am Messestand eine spielbare Alpha-Version in die vor Freude zitternden Hände.

Stand bei **Operation Flashpoint** noch der Kalte Krieg im Mittelpunkt, widmet sich **Armed Assault** einem fiktiven Konflikt, der sehr an die Streitigkeiten in Korea erinnert. Auf einer riesigen Insel überfällt der kommunistische Norden den monarchisch regierten Süden. Zufälligerweise unterhalten die USA bei ihren Verbündeten im Süden ein kleines Trainingscamp der Army. Gerade als Sie mit Ihren Kameraden zu einer Übung unterwegs sind, bricht aus heiterem Himmel mitten in der Stadt die Hölle herein. Kugeln zischen durch die Luft, Kameraden gehen verwundet zu Boden, schwere Panzer rücken an. Die Lage ist aussichtslos, Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als die Beine in die Hand zu nehmen und zu flüchten – wahlweise aus der Ego- oder Verfolgerperspektive. Mit einem LKW retten Sie sich schließlich ins Camp, wo bereits die Sirenen heulen. In den folgenden zwölf umfangreichen Missionen, die von nächtlichen Sabotage-Einsätzen bis hin zu Verteidigungsaktionen reichen, versuchen Sie, aufseiten der zahlenmäßig unterlegenen US-Truppen die Invasion abzuwehren und den Frieden wiederherzustellen.

## Mehrere Spielercharaktere

Je nach Einsatz sind Sie mal als Infanterist unterwegs, dann befehligen Sie einen Panzerzug oder heben mit dem Hubschrauber ab. **Armed Assault** erzählt seine Geschichte also nicht aus der Sicht eines einzelnen Charakters, stattdessen wechseln Sie häufig die Spielfigur. Auf Wunsch können Sie sogar mitten auf dem Schlachtfeld die Rollen tauschen. Etwa dann, wenn Sie feststellen, dass auf dem benachbarten Hügel ein fähiger Sniper fehlt. Ein Mausklick genügt und Sie springen in die Haut des Scharfschützen aus Team B. Dieses neue Feature eröffnet noch mehr taktische Möglichkeiten als **Operation Flashpoint**. Ansonsten bleibt **Armed Assault** ganz dem bewährten Spielprinzip treu, sodass sich **Flashpoint**-Veteranen sofort heimisch fühlen. Kurz: Wie Sie letztendlich das Ziel erreichen, überlässt das Programm in der Regel Ihnen. Sie können beispielsweise bis Einbruch der Nacht warten und im Schutze der Dunkelheit angreifen, aus der Feindbasis besseres Equipment oder ein Fahrzeug klauen oder den Gegner von mehreren Seiten in die Zange nehmen. Die Möglichkeiten erscheinen nahezu unbegrenzt, schließlich ist die Landschaft wieder völlig frei begehbar. Ebenfalls bleibt **Armed Assault** dem hohen Realismusgrad treu: Wer allzu ungestüm an die Front prescht, überlebt keine zwei Minuten. Bedächtiges Vorrücken ist angesagt, eine Gesundheitsanzeige fehlt nach wie vor. Leider hat aber auch die vielfach gescholtene Kommando-Funktion, bei der Sie über die F-Tasten den Untergebenen Befehle zuweisen, überlebt. Hoffentlich bessert Bohemia bis zum Release noch nach, denn im Eifer des Gefechts verhaspelt man sich bei dieser verschachtelten Benutzerführung schnell. Völlig neu ist hingegen die eigene Teamstärke. Folgten Ihnen damals maximal zwölf Kollegen in den Kampf, sollen in **Armed Assault** voraussichtlich über 60 GIs Befehle entgegennehmen. Wenn das nicht auf Massenschlachten



**HINTERHALT** In den engen Straßen ist Vorsicht geboten. Überall könnten gegnerische Truppen auf die zahlenmäßig unterlegenen amerikanischen Streitkräfte lauern.



**PLATZTAUSCH** Als Panzerkommandant können Sie jederzeit hinter dem Fahrersitz, dem Hauptgeschütz oder dem Maschinengewehr des Ungetüms Platz nehmen.

### Aufguss oder konsequente Weiterentwicklung?

**Was macht Armed Assault besser als sein inoffizieller Vorgänger und wo liegen die Unterschiede? Wir haben die beiden Taktik-Shooter verglichen.**

| Operation Flashpoint | | Armed Assault |
|---|---|---|
| | |  |
| Schon 2001 zählte **Operation Flashpoint** nicht gerade zu den Schönlingen im Genre. Kein Wunder also, dass der Klassiker heute Augenschmerzen auslösen kann. Besonders die Figuren wirken eher wie Playmobil-Männchen als Soldaten aus Fleisch und Blut. | **Grafik** | In puncto Optik lockt **Armed Assault** keinen Soldaten aus der Deckung. Die Umgebung sieht stellenweise recht kantig und trist aus, dafür beeindrucken die grandiose Weitsicht, die geschmeidigen Charakter-Animationen und die opulenten HDR-Effekte. |
| **In mehreren Missionen befehligen Sie bis zu zwölf Teamkollegen. Aufgrund der unnötig komplizierten Benutzerführung geht dabei aber rasch die Übersicht verloren. Frusterlebnisse sind die Folge.** | **Teamwork** | **Armed Assault** geht noch einen Schritt weiter als **OFP**: An die 60 GIs sollen Ihnen unterstellt sein. Dummerweise hält Bohemia aber an der vielfach kritisierten Kommandostruktur fest. |
| Beide Titel behandeln fiktive Konflikte. **Operation Flashpoint** verlagert den Kalten Krieg auf eine abgelegene Insel, wo sich im Jahr 1985 Amerikaner und Russen heftige Feuergefechte liefern. | **Szenario** | Der Konflikt von **Armed Assault** erinnert frappierend an den Koreakrieg. Der kommunistische Norden fällt über den monarchischen Süden einer Insel her. Ein kleines US-Bataillon schreitet ein. |
| Kaum ein anderer Titel bot bislang so ein authentisches Spielerlebnis auf einem modernen Schlachtfeld, was unter anderem die Waffenballistik verdeutlichte. | **Realismus** | **Armed Assault** steht seinem Vorgänger in diesem Punkt in nichts nach. So gibt es beispielsweise keine Lebensanzeige und das Zielen erfordert viel Übung. |
| Die rund 100 Quadratkilometer große Spielwelt ist zwar riesig, bietet dafür aber eher wenig Abwechslung. So bestehen Städte nur aus einer überschaubaren Häuseransammlung und die Wälder sehen allesamt gleich aus. | **Spielwelt** | Mit 400 Quadratkilometern stellt **Armed Assault** seinen Vorläufer nicht nur in den Schatten, sondern wartet obendrein noch mit größeren Städten und einer vielseitigeren Fauna und Flora sowie einem dynamischen Wettersystem auf. |

**SCHLACHTPLAN** Die Karte verschafft nicht nur einen guten Überblick über die taktische Situation, hier weisen Sie Ihrem Team auch Wegmarken oder Ziele zu.



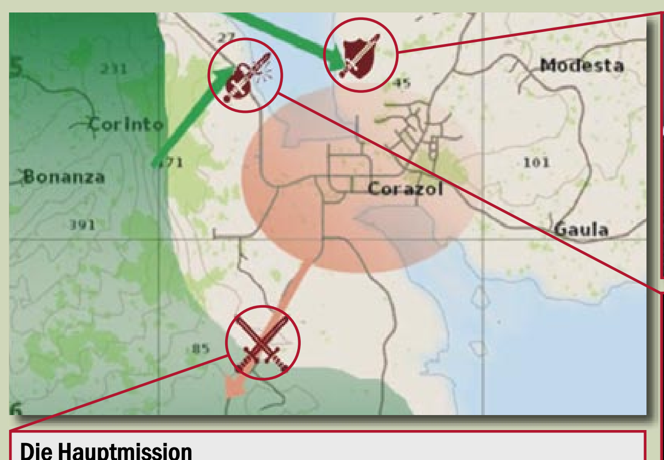
**AUF DER LAUER** Wie schon im Vorgänger gilt auch in **Armed Assault**: Erst aus der Deckung heraus die Situation analysieren, dann vorrücken.

## Eine folgenreiche Entscheidung: die optionalen Zusatzaufträge

**Zwischen den Missionen stellt Sie Armed Assault vor die Qual der Wahl, ob Sie eine optionale Zusatzmission bestreiten oder gleich dem Hauptplot weiter folgen möchten. Wie sich diese Einsätze auf den Kampagnenverlauf auswirken, verraten wir Ihnen hier.**

### Leichte Beute

Bereits nach der ersten Kampagnenmission stehen zwei Bonusmissionen zur Wahl, die den anschließenden Einsatz geringfügig erleichtern sollen. Greifen Sie beispielsweise den gegnerischen Nachschub an, stellen sich Ihnen in der kommenden Auseinandersetzung weniger Soldaten in den Weg.






**1. Sekundärmission**

Der Feind sammelt sich in der Stadt Corazol und scheint mit geballter Feuerkraft angreifen zu wollen. Warten Sie, bis es Nacht ist, und überfallen Sie einen Panzerkonvoi. Vorsicht: Verstärkung aus dem benachbarten Camp könnte schnell zur Stelle sein.

**2. Sekundärmission**

Nachschubtruppen wurden in Richtung Corazol gesichtet. Lauern Sie dem Konvoi mit dem Scharfschützengewehr in einem Canyon auf und schalten Sie die Soldaten aus, dann bekommen Sie es mit noch weniger Kämpfern zu tun.

**Die Hauptmission**

Die Kommunisten sind in die Grenzstadt Corazol eingefallen und haben die US-Streitkräfte nach Ortego zurückgedrängt. Jetzt gilt es, die Invasion mit allen Mitteln zu stoppen, damit der Feind nicht weiter ins Landesinnere vordringt.

hoffen lässt ... Aber was bringen einem die spektakulärsten Keilereien, wenn sich die Kameraden ungeschickt anstellen? Reichlich wenig! Deshalb stattete Bohemia die Kämpfer mit einer soliden KI aus. Während die eine Gruppe nach vorne sprintet, hält ihnen der Rest automatisch den Rücken frei. Bei Beschuss kniet sich manche hin, andere schmeißen sich lieber in die Wiese. Was sinnvoll ist, denn durch hohes Gras kann der Feind nicht gucken. Aber Vorsicht! Die Gegner agieren ziemlich unvorhersehbar. Mal fallen Ihnen die Kommunisten plötzlich in die Flanke, während sich eingeschüchterte Feinde auch schon zurückziehen. Wer allzu ungestüm an die Front prescht, bleibt in **Armed Assault** nicht lange am Leben. Bedächtiges Vorgehen ist also angesagt.

### Trügerisches Inselparadies

Wenn Sie nicht gerade in Kämpfe verstrickt sind, sollten Sie unbedingt ein wenig Sightseeing auf dem gigantischen Inselstaat betreiben. Denn es gibt so einiges zu entdecken. Die Hauptstadt Paraiso besteht nicht etwa nur aus ein paar lieblos platzierten Häuschen, sondern wirkt fast wie eine kleine Metropole, inklusive schmucker Kirchen, belebter Marktplätze, aber auch richtig hässlicher Plattenbauten, deren Dächer übrigens perfekte Sniper-Stellungen abgeben. Unterschiedliche Klimazonen und eine maximale Sichtweite von 10 Kilometern lassen die 400 Quadratkilometer große Spielwelt noch gewaltiger erscheinen. Während im Süden mediterranes Wetter vorherrscht und Sie unter Palmen einen Strandspaziergang bei einem Bilderbuch-Sonnenuntergang genießen, klatschen Ihnen im dicht bewaldeten Norden häufiger Regentropfen auf den Helm und in den hohen Bergen liegt Schnee. Dass sich die weitläufigen Landschaften auch schön lebendig anfühlen, dafür sorgen diverse Tierarten. Vögel flattern durch die Gegend und Insekten irritieren den Schützen gelegentlich beim Zielen. Glichen sich die Wälder in **Operation Flashpoint** noch wie ein Schachbrett dem anderen, pflanzte Bohemia in **Armed Assault** die Bäume einzeln, was eine wesentlich dichtere Vegetation und Mischwälder ermöglichte. Und das Beste: Jeder Baum lässt sich mit einem Panzer und etwas Schwung ummähen. Im Gegensatz zu **Söldner** bleibt Ihr Gefährt dabei glücklicherweise nicht an Wurzeln oder gefällten Stämmen hängen. Und was geht sonst noch auf der Insel kaputt? Unter anderem Zäune, Laternen, Ortsschilder sowie bestimmte Gebäudetypen, etwa Tankstellen oder kleinere Brücken.

Obwohl **Armed Assault** optisch nicht mit aktuellen Grafikperlen wie **Far Cry (dt.)** konkurrieren kann, guckt man dem kriegerischen Treiben auf dem Monitor gerne zu. Wenn geschmeidig animierte Soldaten über saftige Wiesen rennen und um sie herum bombastische Granateinschläge den Boden erzittern lassen, gewinnt man den Eindruck, mittendrin im Geschehen zu stecken. Viel Aufwand investierte Bohemia in die liebevoll nachgebildeten Cockpits der Hubschrauber und Flugzeuge. Selbst die Instrumente wurden dafür animiert. Aber auch von außen strotzen die Maschinen vor Details: Bei Start und Landung federt beispielsweise das Fahrwerk realistisch nach außen beziehungsweise innen und die Hubschrauberrotoren beugen sich mit zunehmender Geschwindigkeit nach vorne. Einen tollen Eindruck hinterlassen die Lichteffekte. Greifen Sie den Feind gegen die Sonne an, haben Sie ein Problem, denn wie im echten Leben wird Ihr Charakter von den Strahlen geblendet. Wer bei **Operation Flashpoint** statt mit dem Fadenkreuz lieber über Kimme und Korn zielte, blickte auf ein hässliches 2D-Gebilde. **Armed Assault** hingegen bietet schicke 3D-Iron-Sights. Weniger gefallen haben uns in der vorliegenden Alpha-Version manche Häusertexturen, die noch arg verschwommen waren. Aber bis zum Release bleibt Bohemia ja noch Zeit zum Aufpolieren.

### Eldorado für Modder

An Vehikeln fährt **Armed Assault** ein breites Arsenal moderner Kriegsmaschinerie auf. Zu den über 30 Fahrzeugen zählen zum Beispiel der Abrams-Panzer, der T-72, verschiedene Truppentransporter und natürlich Jeeps sowie normale Autos, mit denen Sie größere Distanzen bequem bewältigen. In die Lüfte erheben Sie sich mit Hubschraubern wie der UH-60 und AH-1. Wer lieber auf flinke Jets steht, wird allerdings etwas enttäuscht. Lediglich zwei Flugzeuge zieren den Hangar, die AV-8B Harrier und die Sopwith Camel aus dem Ersten Weltkrieg. Was ein Doppeldecker über einem modernen Schlachtfeld verloren hat? Ganz einfach: Bohemia ist der Ansicht, dass mit dieser alten Kiste aufregendere Dogfights zustande kommen als etwa mit einer raketenbestückten F-14.

Damit **Armed Assault** mindestens so lange wie **Operation Flashpoint** am Leben bleibt, soll es einen Multiplayer-Modus geben. Neben der Koop-Kampagne, Capture the Flag und Flag-Fight verspricht insbesondere die neuartige Variante Capture the Island epische Kämpfe mit über 100 Spielern um die gesamte Insel. Ob es dieser Modus allerdings noch in die Verkaufsversion schafft, wollte Bohemia auf der Games Convention vorerst nicht bestätigen. Bis die ersten Fan-Erweiterungen im Netz stehen, dürfte es nicht allzu lange dauern, denn **Armed Assault** liegt ein leistungsfähiger Editor bei, mit dem sich angeblich sogar – etwas Aufwand vorausgesetzt – die alten **OFP**-Mods in **Armed Assault** integrieren lassen.

BENJAMIN BEZOLD

*Von der ersten Minute an übte unsere Alpha-Version dieselbe Faszination wie damals **Operation Flashpoint** auf mich aus, sodass ich eine Freudenträne nach der nächsten auf die Tastatur vergoss. Schade nur, dass Bohemia bei der komplizierten Kommando-Funktion nicht aus den alten Fehlern gelernt hat.*

**Entwickler:** Bohemia Interactive
**Anbieter:** Morphicon
**Termin:** 30. November 2006

**IM FADENKREUZ** Halten Sie beim Anvisieren mit der „V"-Taste die Luft an, treffen Sie leichter ins Schwarze.

**STAHLMONSTER** Der mächtige Abrams bildet das Rückgrat der US-Streitkräfte auf der Insel. Der Gegner setzt unter anderem T-72-Panzer ein.

**UNTERSTÜTZUNG IM ANFLUG** Eine UH-60 Black Hawk setzt jeden Moment frische Truppen an der Front ab. Vorsicht: Auf den Häuserdächern könnten Sniper lauern.

**KLAPPERKISTE** Die Sopwith Camel soll für atemberaubende Dogfights sorgen. Bodenangriffe fliegen Sie hingegen mit einem modernen Senkrechtstarter, der AV-8B Harrier.



**SCHUTT UND ASCHE** Besonders eindrucksvoll sehen die Rauch- und Feuereffekte aus. Im Hintergrund die Trümmer eines Hubschraubers.



## Alles im Blick

**Als erster Taktik-Shooter unterstützt Armed Assault die TrackIR-Technologie. So entgeht Ihrem Blick garantiert kein Gegner.**

Rennspiele und Flugsimulationen setzen bereits seit längerem auf die sogenannten Headtracker. Jetzt unterstützt mit **Armed Assault** erstmals auch ein Shooter die TrackIR-Serie. Ein auf dem Monitor angebrachter Sensor (Bild) überträgt Ihre eigenen Kopfbewegungen auf die Spielfigur. So können Sie sich umsehen, während Ihr Alter Ego mit der Waffe in der Hand weiter geradeaus läuft. Sehr praktisch!



**ARACHNOPHOBIE** Dutzende Riesenspinnen fallen über Sareth her. Der Biss der Krabbelviecher vergiftet den Helden, sodass er permanent Lebensenergie verliert, bis Sie ihm ein Gegenmittel verabreichen.

**FEUERTANZ** Diese beiden Ork-Krieger legen unfreiwillig eine heiße Sohle aufs Parkett.

**ZINNENSOLDAT** Auf den Dächern von Stonehelm überraschen wir eine Wache, die wir gleich in die Tiefe schubsen.

**TIEFFLIEGER** Ein mächtiger Paokai greift aus der Luft an und zwingt uns, die Flucht anzutreten.

# Dark Messiah

AUF DVD
▮ Video

**Of Might and Magic |** Bald wird es ernst: Kurz vor Release schnetzelten wir uns durch zwei komplette Kapitel des messerscharfen Fantasy-Shooters.

**HAUSFRIEDENSBRUCH** In einer Wohnung stellen sich Sareth angriffslustige Ritter in den Weg.

**KLEIN UND GEMEIN** Allein sind Goblins harmlos, aber wehe sie greifen in der Gruppe an ...

Die Klingen sind gewetzt! Nachdem bereits vor kurzem die Demo berechtigte Vorfreude auf **Dark Messiah** schürte, entfachte in diesem Monat eine Preview-Version ein regelrechtes Freudenfeuerwerk in der Redaktion. Gleich zwei riesige Kapitel aus dem mittelalterlichen Ego-Shooter waren nicht nur komplett, sondern auch nahezu bugfrei spielbar. In den folgenden Zeilen schildern wir Ihnen, welche Gegner sich uns in den Weg stellten und warum Arachnophobiker besser vor der Installation noch mal den Therapeuten aufsuchen.

## Auf leisen Sohlen

Der erste Level verschlägt unseren Helden Sareth nach Stonehelm. Meister Phenrig hat ihn in das beschauliche Städtchen geschickt, um dem Magier Menelag bei der Suche nach einem sagenumwobenen Artefakt zu helfen, das später eine Schlüsselrolle im Kampf gegen den drohenden Weltuntergang durch die Armeen der Finsternis spielen wird. Wer glaubt, mal eben bei dem Zauberer anklopfen zu können und hallo zu sagen, irrt, denn die Wachen halten Sareth für das Mitglied eines geächteten Ordens und reagieren entsprechend auf seine Anwesenheit – nämlich mit roher Waffengewalt. Der könnte man natürlich mit selbiger entgegentreten. Da die Mission aber bei tiefster Nacht spielt, lädt sie förmlich zum Schleichen ein. Über den Skilltree investieren wir fix ein paar Punkte in die Diebesfähigkeiten und huschen so nahezu lautlos von Schatten zu Schatten über den Innenhof, vorbei an drei Wachen, die sich an einem Lagerfeuer wärmen. Wie gut Sareth sichtbar ist, verrät die fadenkreuzähnliche Helligkeitsanzeige in der Bildschirmmitte. Bei vier gefüllten Balken sind Sie quasi ein Geist. Ein paar Meter weiter geht es durch einen kleinen Garten, in dem Ritter patrouillieren. Wie Sam Fisher passt Sareth das richtige Timing ab und kriecht geduckt im Schutze von Hecken zu einem Haus.

Drinnen probieren wir es auf die harte Tour und metzeln uns vom Kellergewölbe bis zum Dach vor. In einem riesigen, prunkvollen Raum reizen wir erstmals die Physik-Engine zu unserem Vorteil aus. Mit einem gezielten Schuss aus der Armbrust durchtrennen wir das Halterungsseil für den Kronleuchter, der sogleich zwei Wachen in den Tod reißt. Einen zu Hilfe geeilten Soldaten lockt Sareth vor ein marodes Regal. Ein Hieb und die Holzkonstruktion begräbt die Blechdose mit lautem Getöse unter sich. Auf den Zinnen angekommen, läuft uns ein kalter Schauer den Rücken hinunter. Das blasse Mondscheinlicht lässt die Szenerie gespenstisch erscheinen. Toll! Doch es bleibt keine Zeit, die Aussicht über die Dächer zu genießen, denn ein Wachmann hat Sareth erspäht. Zu seinem Leidwesen – ein Fußtritt und der Angreifer segelt schreiend in die Tiefe.

## Gefahr von oben

Szenenwechsel: Nachdem ein fieser Ghoul am Ende des ersten Kapitels Menelag tötete und mit einem wertvollen Kristall abhaute, lässt die Beta-Version die darauf folgenden Missionen aus und springt gleich ins fünfte Kapitel, wo wir mit Menelags Nichte Leanna in einem Ruderboot sitzen und an einer malerischen Küste anlegen. Doch die Idylle trügt. Einige Meter weiter baumeln Leichen an Bäumen: Orks sind in der Nähe! Mit vereinten Kräften schleudern wir den aggressiven Kerlen Feuerbälle entgegen und spießen sie an Stachelfallen auf. Doch die Gefahr ist nicht gebannt. Plötzlich schwebt ein riesiger Paokai in die Kulisse. Ein mächtiges Ungetüm, das sehr an die drachenähnlichen Reittiere der Nazgul aus **Der Herr der Ringe** erinnert. Uns bleibt nichts anderes übrig, als vorerst die Flucht zu ergreifen. Wenig später kommt es schließlich zum direkten Duell, dessen Ausgang wir Ihnen aber nicht verraten wollen. Wohl aber, was in den Katakomben der Tempelanlage auf Sie wartet: eklige Riesenspinnen. Gerade als Sareth einen Schacht emporsteigt, krabbeln Dutzende dieser Viecher von oben herab. Ein tolle Szene, die selbst gestandenen Abenteurern eine Gänsehaut über den Rücken jagt. Und wehe, die Biester erwischen Sie mit ihrem Giftstachel, dann färbt sich das Bild grünlich und Sareth verliert kontinuierlich Lebensenergie. Vergleichsweise nette Zeitgenossen sind die Goblins, die eine Halle weiter Quartier bezogen haben. Die besitzen wenigstens noch Respekt vor unserem Recken und hauen ab, wenn es Prügel setzt. Es sei denn, sie greifen im Rudel an, dann wird's richtig knifflig. (bb)

### Für Sammler: die Collector Edition

**Ubisoft veröffentlicht zeitgleich zur Standard-Version die aufwendige Collector Edition, die sogar mit exklusiven Spielinhalten aufwartet.**

Die 60 Euro teure Box bietet neben einer Bonus-DVD, auf der Sie das Making-of und den Soundtrack finden, eine Karte der Mehrspielerwelt. Außerdem erwerben Sie vier exklusive Waffen für den Singleplayer, die sich laut Ubisoft aber nicht gravierend auf die Spielbalance auswirken. Zu Levelbeginn weist Sie **Dark Messiah** auf eine eventuell versteckte Zusatzwaffe hin.




BENJAMIN BEZOLD 

***Dark Messiah** ist eines der wenigen Spiele, bei denen ich freiwillig einen alten Speicherstand lade. Aber nicht weil mein Held das Zeitliche segnete, sondern um eine Passage nochmals auf eine völlig andere Art und Weise zu knacken, was einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Denn **Dark Messiah** bietet mehr alternative Lösungsmöglichkeiten als jeder andere Ego-Shooter.*

**Entwickler:** Arkane Studios
**Anbieter:** Ubisoft
**Termin:** Oktober 2006



**DEFTIG** Die Entwickler fordern heraus, verwischen die Grenzen zwischen Gut und Böse. Gewalt ist ein wesentlicher Bestandteil der Kämpfe und der erwachsenen Geschichte.

**Games Convention 2006**

**INFORMATIV** Der Stand von CD Projekt war nur für Fachbesucher zugänglich. Daher konnten uns die Entwickler ihr Spiel in aller Ruhe und ohne Messelärm präsentieren – optimale Bedingungen.

**GLATT** Leider fehlt den Mauern derzeit noch schmückendes Bump-Mapping. Dafür gefällt uns die Architektur.

**ALLEIN** Zuweilen stehen Geralt seine Freunde im Kampf zur Seite. Doch echte Party-Bildung wie in **Neverwinter Nights** gibt es nicht.

**VERBLÜFFEND** Was man bei CD Projekt aus der alten Aurora-Engine herausgeholt hat, verdient Anerkennung. Die Animationen und Landschaftsdetails sind klasse.

**STORY** In Dialogen hat man oft mehrere Antwortmöglichkeiten. Die Entwickler legen großen Wert auf Handlung und Quests.

# The Witcher




In den Ansturm kommender Rollenspiele reiht sich ein Titel ein, welcher sich nicht mit einem dritten Platz zufrieden geben möchte. Und das zu Recht!

Rechnen Sie doch mal nach: Wie viele Orks haben Sie schon verdroschen, kreischende Jungfrauen gerettet, Drachen erschlagen, Kobolde überlistet, sich mit Zwergen verbrüdert, Elfen um Rat ersucht und machthungrige Magier mit langen, weißen Bärten geköpft? Das alles sind typische Beschäftigungen in einem guten Fantasy-Rollenspiel. Schon fertig mit Rechnen? Das mutmaßlich hohe Ergebnis wirft eine Frage auf: Brauchen wir nach **Oblivion** und **Gothic 3** überhaupt noch mehr Rollenspiele? Wir finden: Wenn die neuen so gut aussehen wie **The Witcher**, dann definitiv ja.

### Finsterer Held

**The Witcher** basiert auf einer Reihe von Kurzgeschichten und Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski – hierzulande weniger bekannt, dafür in seiner Heimat ein gefeierter Star. Die Geschichten erzählen von Geralt, einem sogenannten Hexer mit übernatürlichen Fähigkeiten und hartem Training. Seinen Lebensunterhalt verdient der weißhaarige Krieger mit dem Niederstrecken von Monstern. „Er tötet gegen Geld", heißt es in einem mitreißenden Trailer, den man auf der Games Convention präsentierte. Apropos: Die gerenderten Filmsequenzen werden bei der polnischen Firma Platige Image von Tomasz Baginski umgesetzt, der 2003 für seinen Kurzfilm **Katedra** eine Oscar-Nominierung erhielt.

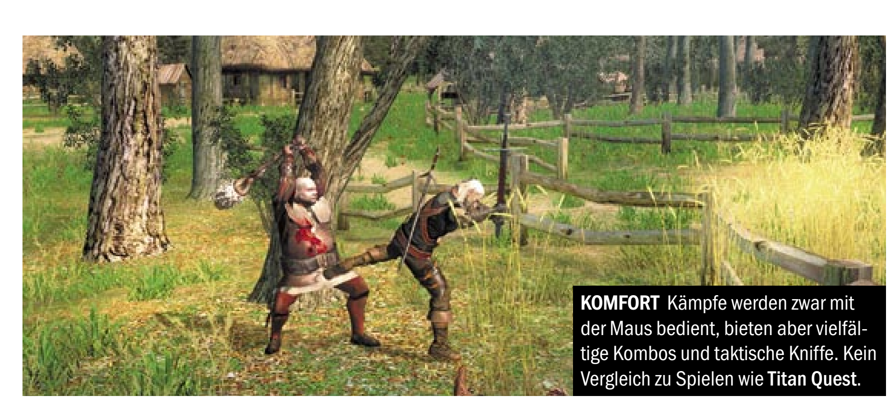
Dem Trailer folgte eine malerische Introsequenz, in Echtzeit von der Aurora-Engine gerendert. Moment, Aurora? Ist das nicht das alte Klappergerüst, das unter der Haube von **Neverwinter Nights** werkelte? Kaum zu glauben, doch die Entwickler bei CD Projekt haben der alten Engine so viele Tricks beigebracht, dass das Gezeigte einfach fantastisch aussieht: Wir sehen Geralt, wie er in Panik durch einen Wald hetzt, als sei der Teufel hinter ihm her. Entkräftet bricht er zusammen, seine Freunde – ebenfalls Hexer – lesen ihn auf und transportieren seinen erschöpften Leib auf einem Holzkarren zu ihrem Versteck. Die Kamera zeigt interessante Perspektiven, verharrt auch mal ruhig über einem friedlich plätschernden Bach am Wegesrand, lässt sich Zeit, uns mit der wundervoll stimmigen Natur um uns herum vertraut zu werden. Es wird kaum gesprochen, die ernste Atmosphäre wird von leiser, schmerzlich schöner Orchestermusik getragen.

### Gemetzel mit der Maus

So friedlich das Spiel beginnt, so schnell entbrennt der erste Kampf: Unsere Hexer werden bedroht, denn Mörder und Banditen haben sich an das Geheimversteck, eine verfallene Burg, herangeschlichen. Mit der Maus scheucht man Geralt über die wunderbare Landschaft, das Tempo ist hoch. Beim ersten Kampf entfaltet sich ein zugängliches und doch vielfältiges Bedienkonzept: Mit simplen Klicks ordert man den Hexer an die gewünschte Stelle, während er den Gegner umkreist. Ein Doppelklick hinter die Spielfigur lässt sie einen



**GLAUBHAFT** Tag-und-Nacht-Wechsel gehören mittlerweile zum guten Ton in Rollenspielen. Wie Sie sehen, ist das den Machern von **The Witcher** besondes gut gelungen.

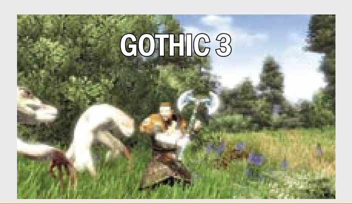
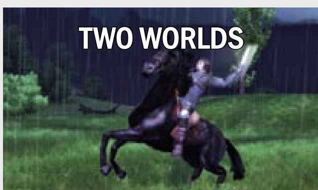


**KOMFORT** Kämpfe werden zwar mit der Maus bedient, bieten aber vielfältige Kombos und taktische Kniffe. Kein Vergleich zu Spielen wie **Titan Quest**.

**DÜSTER** Geralt tut Dinge, durch die er auf Außenstehende kalt und herzlos wirkt. Dabei verdankt er seine Ruhe und Konzentration vor allem einem jahrelangen harten Training.

## Vier Rollenspiel-Giganten im Vergleich

**Die beste Grafik, das spannendste Kampfsystem, die lebendigste Spielwelt – diese Kriterien entscheiden den Kampf um die Rollenspielkrone.**

|  THE WITCHER |  THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION |  GOTHIC 3 |  TWO WORLDS |
|---|---|---|---|
| **Grafik** | | | |
| Die Aurora-Engine ist nicht wiederzuerkennen: Sie glänzt mit realistischen Landschaften und flüssigen Animationen. Mit dabei: malerische Tag-und-Nacht-Wechsel plus Wettersystem. | Detailreiche Gesichtsmimik, scharfe Texturen und genial stimmungsvolle Dungeons. Städte und Landschaften sind brillant, nur auf Distanz verliert die Optik etwas an Details. | Die fantastischen Szenerien wurden liebevoll von Hand modelliert. Das sieht man jedem Grashalm an. Außerdem gibt es sehenswerte Lichteffekte und glaubhafte Architektur. | Technisch leistet die brandneue Engine bereits Großes, besonders Weitsicht und Texturschärfe verblüffen. Wie bei **The Witcher** sind die Animationen dank Motion Capturing sehr geschmeidig. |
| **Kampfsystem** | | | |
| Komplett mausgesteuert legt sich Geralt glaubwürdig mit mehreren Feinden an. Ein schlankes Interface und zahlreiche Kombo-Attacken machen das simple Kampfsystem zum Vergnügen. | Als einziges Spiel im Vergleich wird hier hauptsächlich aus der Ego-Sicht gekämpft. Feuerbälle und Pfeile setzt man wie in Shootern ein, Schwertduelle sind wenig packend, aber glaubhaft. | Das Bedienkonzept der beiden Vorgänger ging gottlob über Bord, in Teil 3 kämpft man endlich per Maus. Viele Kampfstile sind erlernbar, etwa das Führen von zwei Schwertern. Gut! | Wirklich gesehen hat es noch niemand, doch es klingt gut: Ebenfalls mit der Maus setzt man im Kampf fiese Manöver und Tricks ein, um auch körperlich überlegene Gegner zu fällen. |
| **Spielwelt** | | | |
| Die Buchvorlage von Autor Andrzej Sapkowski jongliert munter mit Fantasy-Klischees und zeigt eine harte, erwachsene Welt. Wie groß und lebendig sie wird, muss sich noch zeigen. | **Oblivion** erzählt eine klassische, aber gute Geschichte über ermordete Könige und das Unterreich. Man erforscht eine riesige Welt mit lebendigen Städten und zahllosen Dungeons. | Die Kulisse von **Gothic 3** bietet mit neuen Wüsten- und Eisszenarien eine Menge Abwechslung. Die Welt ist riesig und dank zahlreicher einprägsamer NPCs wundervoll glaubwürdig. | **Two Worlds** basiert auf einer eigenen Geschichte um einen kampferprobten Söldner. Die Entwickler versprechen: Städte und NPCs werden noch lebendiger als bei der exzellenten Konkurrenz. |

Hechtsprung rückwärts vollführen, Hiebe und vielfältige Kombo-Attacken werden ebenso einfach verteilt. Dank aufwendiger Motion-Capture-Animationen sind die Bewegungsabläufe so flüssig wie die eines **Prince of Persia**, auch beim Kampf gegen mehrere Feinde. Natürlich kommt Magie zum Einsatz, beispielsweise wenn man heransausende Pfeile mit einem knisternden Zauberschild abwehrt. Alternativ könnte man die Geschosse zwar auch mit der Klinge blocken, doch so bleibt mehr Ruhe, um den Schützen mit einem Feuerball in Brand zu stecken. Dass hin und wieder auch mal Köpfe rollen, soll nicht unerwähnt bleiben – **The Witcher** wird kein Spiel für Kinder!

### Das kleinere Übel

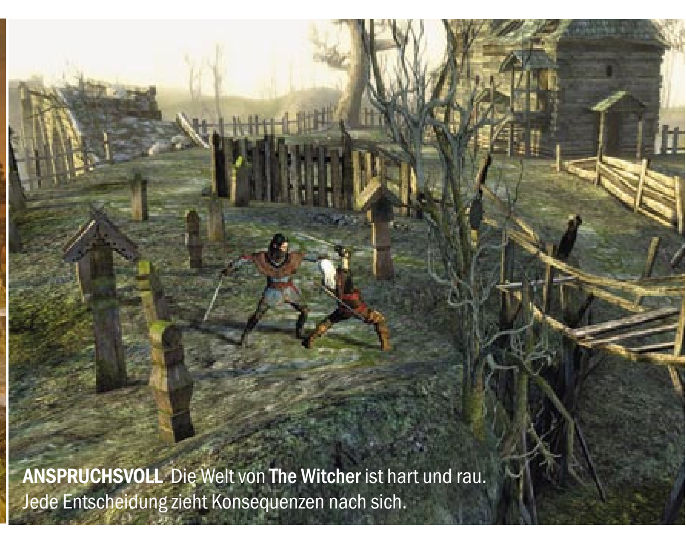
Letzteres unterstreichen die Entwickler, als sie uns ein typisches Entscheidungsmoment von **The Witcher** präsentieren: „Bei uns gibt es kein Gut und Böse, man bewegt sich irgendwo dazwischen. Deshalb musst du häufig schwierige Entscheidungen treffen." Ein Beispiel: Was soll mit einem gefangenen Banditen geschehen? Man könnte ihn laufen lassen, doch riskiert man so, dass er den Standort der geheimen Burg verrät. Tut man dies, so wird Geralt später seine geliebte Frau bei einem Überfall verlieren. Tötet man den Gefangenen aber, verpasst man die maßgebende Information, welche zur späteren Rettung eines Freundes nötig ist. Schwierige Entscheidungen erwarten die Spieler auch im Frühjahr 2007 – wenn die Liste großartiger Rollenspiele mit **The Witcher** wieder länger wird.

FELIX SCHÜTZ 

*Obwohl schon lange angekündigt, wurde* **The Witcher** *stiefmütterlich behandelt – auch von uns, und das völlig zu Unrecht! Denn optisch wie spielerisch mischt der polnische Titel ganz weit oben mit, die Entwickler sind mit Leidenschaft bei der Sache. Besonders das erwachsene Szenario hat es mir angetan.*

**Entwickler:** CD Projekt
**Anbieter:** Atari
**Termin:** Frühjahr 2007

**STIMMIG** Die Sonne geht bereits unter und färbt den Abendhimmel rot, als der Hexer noch einige Dorfbewohner befragt.



**ANSPRUCHSVOLL** Die Welt von **The Witcher** ist hart und rau. Jede Entscheidung zieht Konsequenzen nach sich.

REGENWALD In dieser „Frühlingskammer" sehen Sie die neuesten Elemente für den Innenraum, etwa das aufwendige Mosaik, Bewuchs und sogar Wettereffekte.

BRANDHEISS Die Engine macht spektakuläre Feuereffekte und eine ansehnliche Vegetation möglich.

And the blight? You're sure it's spreading, Orlen?

KAMERA AB! Dialoge laufen in filmähnlichen Sequenzen ab.

It's no blight, Georg, it's something else. There's no mold, no rot. It's like the crops don't *want* to grow. Like they haven't the guts to up and face the sun.

# Neverwinter Nights 2

**Alles neu macht der Herbst: Der zweite Streich kommt mit neuer Grafik-Engine, Entwicklungs-Tools, aktualisiertem Regelwerk – und von einem anderen Entwickler.**

**KNOCHENMANN** Egal, ob nun Das Schwarze Auge, Dungeons & Dragons oder alte Ultima-Spiele – es gibt Dinge, die dürfen in zauberhaft-mittelalterlichen Rollenspielen nicht fehlen.

Ist wirklich „alles neu"? Nicht ganz – wie wir aus der uns vorliegenden Version sowie der Präsentation auf der Games Convention erfahren haben, bleibt der spielerische Kern von **Neverwinter Nights** erhalten. Allerdings ist alles ein gutes Stück erweitert worden: Der zweite Streich des Rollenspielepos kommt mit einer ausgefeilten Einzelspielerkampagne, einem umfangreicheren, gebührenfreien Mehrspielermodus und besseren Tools und bietet so quasi für jeden etwas.

Statt von Bioware, dem Entwickler des ersten **Neverwinter Nights** sowie **Baldur's Gate 2** und **Knights of the Old Republic**, entspringt Teil zwei den Obsidian-Studios. Die sind eventuell auch **Star Wars**-Begeisterten ein Begriff, denn genau diese beiden Teams lösten sich bereits bei **Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords** ab. Kein Wunder, dass sich ein paar Anklänge an die Sternensaga finden, was allerdings nichts Schlechtes ist. Schon allein wegen der wie Filmsequenzen ablaufenden Dialoge und Animationen der Spielfiguren wirken die ersten Minuten ausgesprochen vertraut.

## Auf nach Neverwinter Nights!

Das Abenteuer beginnt in dem kleinen, unscheinbaren Dorf Westhafen. Die Aurora-Engine (die übrigens Bioware beisteuert) überzeugt sofort durch natürlich wirkende Landschaften mit sanften Hügeln und saftig-grünem Gras und mit Bäumen, die sich geschmeidig im Wind wiegen (hören wir da „Auenland"?). Das alles wirkt umso besser, da statt der beschränkten isometrischen Ansicht die Kamera frei beweglich ist. Der Held, unerfahrener Jungspund eines Bauern, beweist sein spielerisches Können auf der örtlichen Kirmes – ein nett eingebettetes Tutorial, das zudem freiwillig ist. Selbstredend findet die Idylle alsbald ein Ende, denn unbekannte Feinde bedrohen das Dorf – der Name „König der Schatten" fällt. Das ganze Ausmaß der Misere erfahren Sie schließlich im Verlauf der Geschichte, die nicht die Handlung der ersten Episode fortspinnt. Allerdings gibt es das eine oder andere Wiedersehen mit bekannten Gesichtern und Orten – und schlussendlich landen Sie wieder in der umkämpften Metropole Neverwinter. Auch als Einzelspieler erhalten Sie übrigens ein eigenes Zuhause in Form einer Burg, die Sie gegen Unholde verteidigen, Ihren Wünschen anpassen und in der Sie vor allem eigene Truppen trainieren.

## Neuregelung

Als Regelwerk liegt nun das aktuellere Dungeons & Dragons 3.5 zugrunde, als Welt dienen wie gehabt die Vergessenen Reiche (Forgotten Realms). Ersteres hat zahlreiche kleinere Änderungen zur Folge: So können sowohl der sonst eher verschmähte Barde als auch der Warlock nun leichte Rüstung tragen. Die meisten Spieler nehmen die eher hintergründige Wandlung der Spielmechanik aber wohl nur als Randerscheinung wahr. Wichtiger sind da neue Elemente, etwa zusätzliche Zaubersprüche und Klassen. Bei der Charaktergenerierung stehen neuerdings der Warlock sowie mehr Prestigeklassen zur Wahl (siehe Kasten: „Die neuen Prestigeklassen" auf der nächsten Seite). Insgesamt basteln Sie den Helden aus acht Rassen und 29 Klassen, wählen eine von neun Gesinnungen und bestimmen einen Schutzgott. Beim Aussehen legt Obsidian viel Wert auf möglichst individuell anpassbare Charaktere. So bestimmen Sie Geschlecht, Kopfform, Behaarung und Kleinigkeiten wie die Augen- und Accessoirefarbe, dazu kommen die sichtbaren Unterschiede durch

## Die neuen Prestigeklassen

**Neverwinter Nights führte mit dem Add-on Der Schatten von Undernzit die Prestigeklassen ein. Diese für höherstufige Charaktere wählbaren Klassen spezialisieren die Berufe der Standardklassen und verfügen über eigene Talente. Die Neulinge im Überblick:**



◀ **Arcane Trickster** Für diese Gauner eignen sich erfahrene Zauberer. Die Kombination aus Magie und Verschlagenheit macht die Gauner zu den anpassungsfähigsten Charakteren.



▶ **Duelist** Die kaum gepanzerten, pfeilschnellen Kombatanten sind gute Kämpfer und sehen im Angriff die beste Verteidigung.

▶ **Neverwinter Nine** Sie gehören zum engen Kreis um Lord Nasher, den sie mit ihrem Leben beschützen. Die Leibwächter sind besonders für Kämpfer geeignet.



◀ **Warpriest** Die Priester sind in jeder Gruppe willkommen, da sie täglich neue Sprüche lernen und die Angriffe der Mitstreiter verbessern.



◀ **Eldritch Knight** Die Ritter sind die Universalisten unter den Prestigeklassen und sowohl im Kämpfen als auch im Einsatz magischer Angriffswaffen geübt.



▶ **Frenzied Berserker** Die Ekstase der Berserker macht nicht nur optisch einiges her. Je nach Level sind sie immun gegen Todes-Zaubersprüche und können im Kampf nicht getötet werden – sterben aber, wenn man sie danach nicht heilt.



▶ **Shadow Thief of Amn** Wer klaut denn da? Die Mitgliedschaft in der begabtesten Diebesgilde erfordert erhöhte Fähigkeiten im Verstecken, bringt aber Schleichattacken und per diplomatische Fähigkeiten Rabatt bei Händlern.

die jeweilige Ausrüstung. Wer möchste, darf ein eigenes Heim (Stronghold) erwerben, das er entsprechend ausstattet und gestaltet. Bisherige Protagonisten können Sie im Prinzip für die Kampagne und Module übernehmen, fangen dann aber auf Stufe eins an.

### Die Kampagne: Allein oder im Team

Zu Ihrer Gruppe, bestehend aus maximal vier Personen (die Einzelspielerkampagne können Sie auch kooperativ bewältigen), kommen bis zu zehn Begleiter hinzu. Wen Sie im Verlauf der Geschichte von den Nichtspielercharakteren mitnehmen und wie Sie dann mit diesen Gefährten umgehen, ist Ihnen überlassen. Die Begleiter bewerten fortan die Handlungen des Spielers und vertreten ihre eigenen Ansichten. Andersherum beeinflusst der Spieler die Mitstreiter durch Gespräche. Intensiver konnten wir das noch nicht ausprobieren, das System funktioniert allerdings ähnlich wie in **Knights of the Old Republic 2**. Ob es so weitreichend ist wie beim Vorbild, in dem sich sogar regelrechte Beziehungskrisen und Dramen aufgrund von bedingungslosen Loyalitätsbezeugungen abspielen, bleibt abzuwarten.

Die Kontrollmöglichkeiten für die Begleiter sind erweitert. Sie bestimmen, welche Ausrüstung die Gefährten benutzen, welche Zauber sie anwenden und erlernen sollen, welche Fähigkeiten und Talente sie auszeichnen – lediglich die Klasse ist fest vorgegeben. Bei Bedarf wechseln Sie nun die Spielfigur und übernehmen selbst direkt die Steuerung der Begleiter. Damit die künstliche Intelligenz sich nicht falsch verhält, geben Sie das generelle Verhalten der Computercharaktere über ein Befehlsmenü vor.



**ALTES GEMÄUER** Wir durchstreifen die Ravenhold-Burg. Der Kleriker unterstützt seine Gefährten vor allem durch diverse Schutz- und Heilzauber.



**SPITZOHR** Elfen eignen sich aufgrund ihrer magischen Begabung besonders gut für die neu hinzugekommene Klasse Hexenmeister.



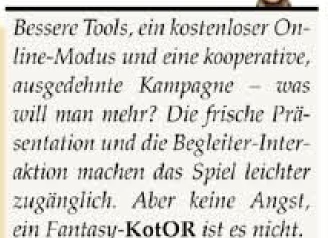


**EISMAUER** Auch Monster beherrschen Flächenzauber, die Ihrer Gruppe erheblichen Schaden zufügen.

### Editieren nach Herzenslust

Viel Wert legen die Entwickler auf den beigelegten mächtigen Editor, mit dem Modder und Fans in der Lage sind, eigene Inhalte wie Models, Aufgaben und Dialoge bis hin zu ganzen Kampagnen zu erstellen. Dieser bietet wesentlich mehr Möglichkeiten für die optische und spielerische Gestaltung. Dank verschiedenster definierbarer Eigenschaften entwickelt sich beispielsweise aus einem Fluss ein roter, tödlicher Lavastrom – Glüheffekte, Hitzeflimmern und Rauch inklusive. Oder blankes Eis verwandelt sich in eine Schneelandschaft. Übrigens: Sie können damit sogar einen Großteil des für den Vorgänger erschaffenen Materials importieren.

ANSGAR STEIDLE

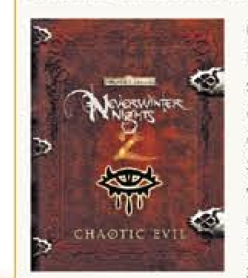


*Bessere Tools, ein kostenloser Online-Modus und eine kooperative, ausgedehnte Kampagne – was will man mehr? Die frische Präsentation und die Begleiter-Interaktion machen das Spiel leichter zugänglich. Aber keine Angst, ein Fantasy-***KotOR** *ist es nicht.*

**Entwickler:** Obsidian
**Anbieter:** Atari
**Termin:** 19. Oktober 2006

## Limited Editions und Preorder-Package

**Neben der Standardversion landen zwei erweiterte, limitierte Versionen für jeweils rund zehn Euro Aufpreis im Handel. Frühbesteller können sich zudem das Preorder-Package holen.**

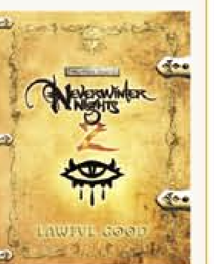


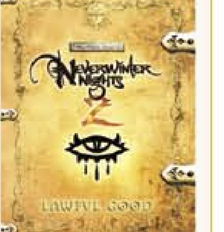
### Chaotic Evil

In der „bösen" Buchverpackung stecken zusätzlich zum Spiel eine Bergtroll-Figur, der Chaotic-Evil-Ring, eine Weltkarte, Soundtrack, Artworks, die **Neverwinter Nights** 1-Vollversion, ein Sieben-Tage-Gutschein für **Dungeons & Dragons Online**, zehn vorinstallierte Charaktere.

### Lawful Good

In der „guten" Buchverpackung finden Sie zusätzlich eine Drachenfigur, den Lawful-Good-Ring und analog zur Chaotic-Evil-Version Weltkarte, Soundtrack, Artworks, **Neverwinter Nights** 1-Vollversion, Sieben-Tage-Gutschein für **Dungeons & Dragons Online**, zehn vorinstallierte Charaktere.





### Preorder-Package

Darüber hinaus ist bereits das Vorbesteller-Paket erhältlich, das Screenshots und Konzeptzeichnungen enthält sowie zwei Keycodes. Die Codes sind für das Editor-Toolset, das dadurch schon einen Monat früher erhältlich sein soll, sowie für ein Bonustalent, genannt „Händlerfreund". Jede Klasse bekommt dadurch einen besonderen Gegenstand und kann durch die Fähigkeit Waren zu Sonderkonditionen erstehen. Straßenpreis: unter 10 Euro.



**DETAILREICH** Edward Carnby übernimmt erneut die Hauptrolle. Dieses Bild spiegelt übrigens die Grafikqualität wider, so wie wir sie auf der GC erleben durften.

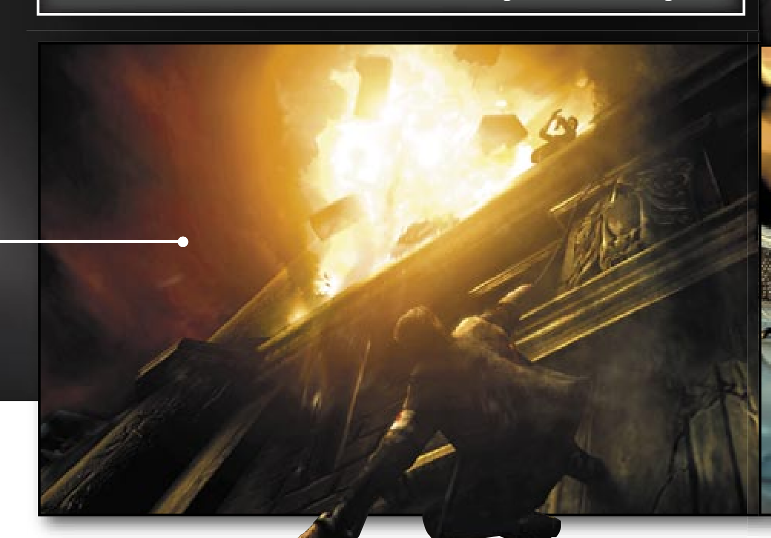
**Episodenformat**
Wie bei einer TV-Serie ist die Handlung in kurze Episoden unterteilt. Das ist mal etwas völlig Neues! Klasse: Beendet man das Spiel, zeigt ein Trailer eine Vorschau auf das kommende Geschehen. Ähnlich bei Spielstart: Ein Rückblick „Was bisher geschah ..." erleichtert den Wiedereinstieg – selbst nach tagelanger Pause.

## Survival-Horror der nächsten Generation

**Während wir vom Gameplay nur wenig zu sehen bekamen, haben uns sowohl Grafik als auch Ideenreichtum bereits in Staunen versetzt.**

**Filmähnliche Inszenierung**
So gut wie auf diesem Bild sieht die fertige Grafik nicht aus – die Entwickler setzen weniger auf Polygonreichtum, dafür auf moderne Nachbearbeitungseffekte wie Überbeleuchtung und Tiefenunschärfe. Mit faszinierenden Perspektiven entsteht ein Look wie im Kino.

**Clevere Steuerung**
Standardmäßig blickt man Carnby über die Schulter, in einigen Szenen wird aber auch die Ego-Sicht eingesetzt. So entsteht Geniales wie das hier abgebildete Inventar: Carnby blickt an sich herunter und öffnet seine Manteltaschen. Es gibt keine HUD-Anzeigen!



# Alone in the Dark

Auf der Games Convention sahen wir ein Gruselspiel, das den strapazierten Begriff „Survival-Horror" endlich neu definieren könnte.

Der Puls rast. Schweißperlen rinnen über die Stirn. War da nicht etwas? Ein Schatten vielleicht? Und dann geschieht es: Obwohl innerlich auf alles gefasst, entfährt uns ein entsetzter Schrei, als der Dunkelheit ein wütendes Scheusal entspringt. Es hat seinen Zweck erfüllt: Wir haben Angst.

Oft sind es Spiele, **F.E.A.R.** und **Resident Evil** etwa, die uns das Fürchten lehren. Aber auch die mächtigsten Lehrer waren einst Schüler. Und zwar von der Kult-Spieleserie, die einst den Begriff „Survival-Horror" prägte: **Alone in the Dark**, erstmals erschienen im Jahr 1990.

### Innovatives Format

Im jüngsten Ableger der Reihe schlüpft man wieder in die Haut von Edward Carnby, dem Held des ersten **Alone in the Dark**. Das spielte im Jahr 1929, der neue Teil ist jedoch anno 2007 angesiedelt. Wie dieser Zeitsprung möglich ist, soll Inhalt der Story sein. Schauplatz des Grauens: der New Yorker Central Park. Eine clever gewählte Kulisse, befinden sich dort doch Restaurants und Zoos, Menschen unterschiedlicher Kulturen, gelegen inmitten einer Stadt, die man nur als wunderlich bezeichnen kann. Die Geschichte wird, und das ist wirklich etwas Besonderes, in Episoden erzählt. Nein, nicht so wie man es von **SiN Episodes (dt.)** oder **Bone** gewohnt ist. Stellen Sie es sich wie die Staffel einer Serie vor. Jede Episode trägt zum Verständnis der Gesamthandlung bei, ist um einen großen roten Faden gestrickt – und doch ist jede Folge ein in sich geschlossenes Erlebnis von 30 bis 60 Minuten. Genauso will sich **Alone in the Dark** präsentieren. Gelegenheitsspieler wird es freuen. Außerdem erlaubt das Format, mit Spannungsmomenten und Schauplätzen zu hantieren, ohne sich an die dramaturgischen und räumlichen Grenzen üblicher Erzählungen in Computerspielen zu halten. Grundlage der Handlung ist übrigens, so banal es klingt, das Leben nach dem Tod.

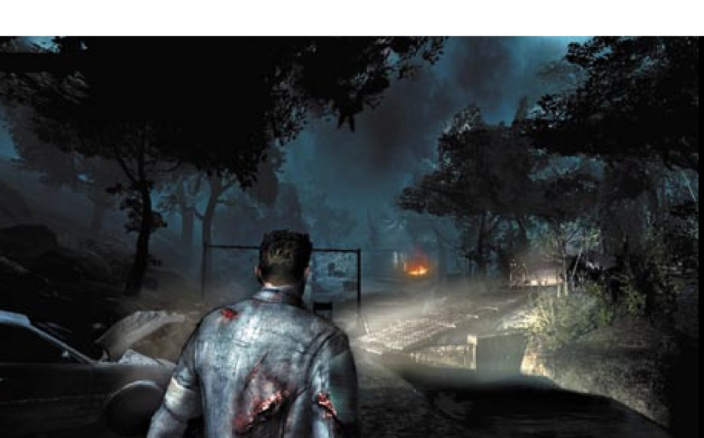
### Ideen, wohin man blickt

Wie sich der Titel letztendlich spielt, weiß noch keiner so genau. Es soll deutlich in Richtung Action gehen, so viel ist sicher. Bei unserer Präsentation sahen wir zum Beispiel, wie Carnby des Nachts mit einem Auto durch den Central Park heizt. Lichtstrahlen erhellen die Umgebung erschreckend realistisch. Genial: Im Cockpit der Karre lässt sich einiges anstellen, etwa die Heizung anschalten, um vereiste Fenster aufzutauen. Oder man schließt den Zündmechanismus kurz – wer hier die falschen Kabel verbindet, löst womöglich die Hupe aus, was Gegner anlocken könnte. Hochspannung! In einer anderen Szene knackt unser Held ein Physikrätsel, indem er die Halterungen eines Fahrzeugträgers entfernt – das wirkte sehr glaubwürdig. Schlicht sensationell ist aber der Anfang: Carnby schleppt sich schwer verwundet einen Hausflur hinunter, um ihn herum ein Inferno aus Flammen und bedrohlichen Rissen, die wie Blitze über die Wände sausen. Dann bricht plötzlich ein Stück der Zimmerwand heraus, Carnby stürzt hinab – und klammert sich gerade noch an einen Vorsprung, nur um festzustellen, dass er in schwindelerregender Höhe an der Fassade eines Hochhauses baumelt. Die Kamera schwenkt gemächlich am Nachthimmel vorbei und verharrt einen Moment über dem Central Park, orientalisch anmutende Musik ertönt. Dann seelenruhig der Schriftzug: **Alone in the Dark**. Diese optisch beeindruckende Sequenz lief in Echtzeit ab!

FELIX SCHÜTZ

*Das bislang Gezeigte hat mich echt umgehauen, besonders das Kurzschließen des Autos und die filmähnliche Atmosphäre. Doch geht das Episodenkonzept auf? Ist die Grafik am Ende doch nur halb so schön wie auf diesen Bildern? Wie gut steuert sich das Spiel am PC? Solche Antworten bleibt man uns (noch) schuldig.*

**Entwickler:** Eden Games
**Anbieter:** Atari
**Termin:** Mitte 2007



◀ **FINSTER** Das Spiel fällt sehr dunkel aus. Gelungen wirken bereits Licht- und Schatteneffekte.

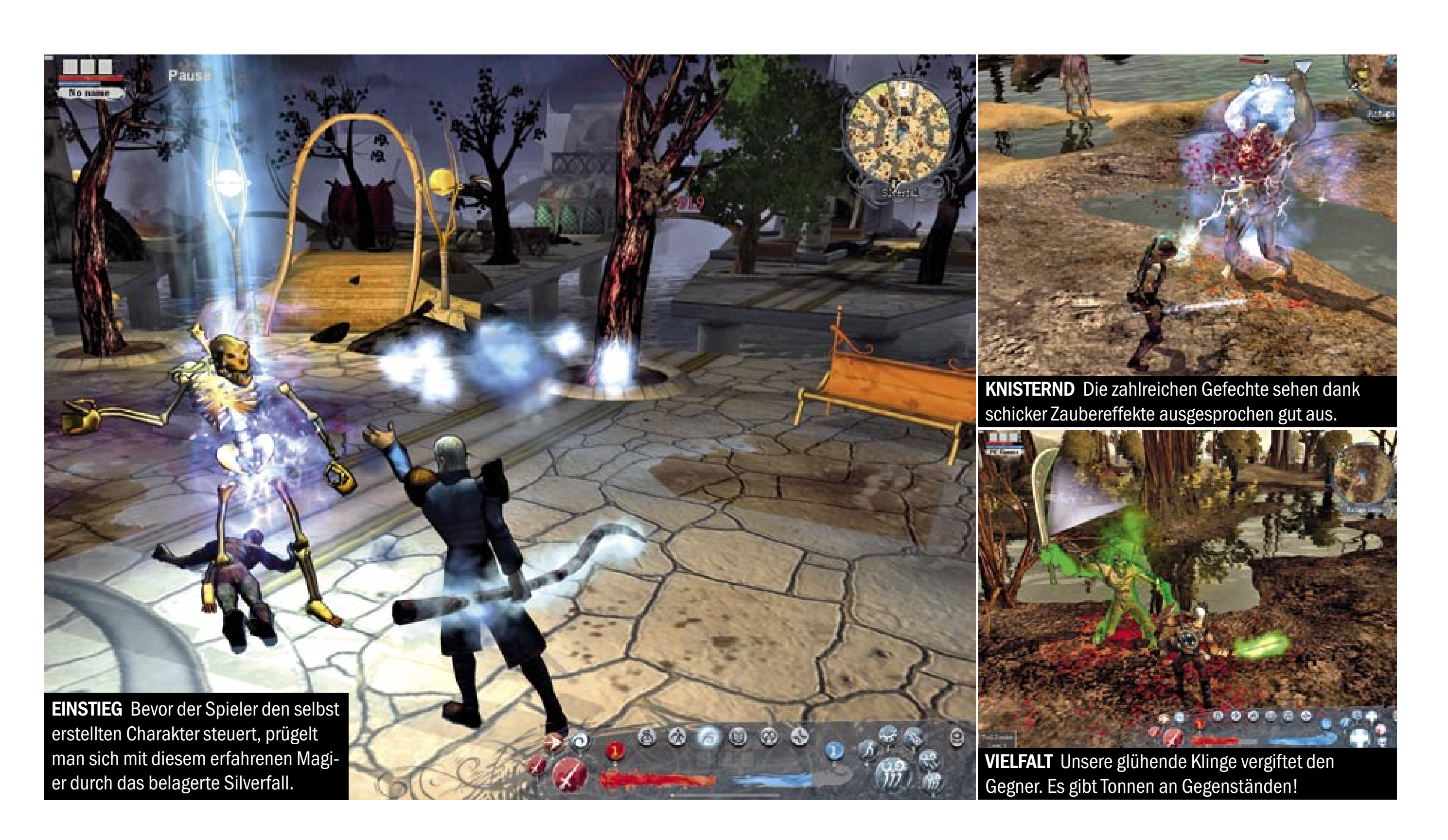
▶ **TEMPO** Die Entwickler von Eden Games beweisen vor allem bei Lichtregie und Kameraführung ein Talent, wie man es sonst nur von professionellen Filmemachern kennt.



**VORSICHT** Bilder wie diese zeigen wohl keine echte Spielgrafik, verdeutlichen aber, welche Ziele man sich bei Eden Games gesetzt hat. Hoffentlich erreicht das fertige Spiel solch eine visuelle Qualität.



**TREFFSICHER** Ähnlich wie bei **Resident Evil 4** (derzeit nur für Konsole) soll auch das Gameplay von **Alone in the Dark** viel actionreicher werden.



**EINSTIEG** Bevor der Spieler den selbst erstellten Charakter steuert, prügelt man sich mit diesem erfahrenen Magier durch das belagerte Silverfall.

**KNISTERND** Die zahlreichen Gefechte sehen dank schicker Zaubereffekte ausgesprochen gut aus.

**VIELFALT** Unsere glühende Klinge vergiftet den Gegner. Es gibt Tonnen an Gegenständen!



**AUSGELEUCHTET** In Dungeons kommen die schönen Lichteffekte gut zur Geltung. Unsere naturverbundene Heldin bekommt es hier mit Technologie-Anhängern zu tun.

**MODERN** Trotz des leicht comichaften Stils wirkt das Spiel nie kindisch oder zu bunt. Zudem beherrscht die Engine Shader-3.0-Effekte und bringt sogar Ageia PhysX-Support mit.

# Silverfall

Titan Quest hat gezeigt, dass es ein Leben nach Diablo 2 gibt. Und wie das aussehen kann, demonstriert uns Monte Cristo mit dem Action-Rollenspiel Silverfall.

Nach Jahren des **Diablo 2**-Spielens waren manche der Ansicht, nun sei es langsam genug. Man habe mehr als genug Monster totgeklickt, zu viel Zeit auf der Jagd nach Set-Gegenständen verplempert, zu viel Gold in der Dorfschatulle angehäuft. Doch der Überraschungshit **Sacred** und das noch junge **Titan Quest** zeigen deutlich, dass der Markt reif ist für etwas Neues. Im Ansturm neuer Action-Rollenspiele macht **Silverfall** noch in diesem Oktober den nächsten Schritt.

## Die Welt im Wandel

Es ist ein Kontinent namens Nelwe, auf dem sich das Abenteuer von **Silverfall** entfaltet. Dort herrscht Krieg zwischen zwei Fraktionen, nämlich den Anhängern der Natur und den Verfechtern moderner Technologie. Der Hintergrund: Manche befürworten den industriellen Fortschritt, andere blicken stattdessen zu den alten Traditionen und Bräuchen auf. Im Zentrum des Konflikts steht die namensgebende Stadt Silverfall, in der das Spiel auch beginnt: Man lenkt dort die Geschicke eines erfahrenen Kampfmagiers, als Untote und Dämonen über den strahlenden Ort herfallen. Dem Spieler stehen direkt zahlreiche Zaubersprüche und Waffen zur Verfügung, man ballert sprichwörtlich drauflos. Die Entwickler wollen den Spieler auf diese Weise ködern, ihm ein wenig von dem zeigen, was er im Laufe seiner Heldenkarriere alles erreichen kann. Nach wenigen Minuten endet die Schlacht, denn Silverfall ist verloren. Nun wechselt der Spieler in seine vor Spielbeginn angelegte Figur, die ganz genretypisch bei Level 1 beginnt und nicht viel mehr bei sich trägt als einen Lederwams und ein stumpfes Schwert.

> Die Wahl zwischen Natur und Technologie beeinflusst sowohl das Aussehen von Stadt und Held als auch das Angebot an Verbündeten.

## Gute Wahl

**Silverfall** bietet vier spielbare Rassen: Trolle strotzen vor roher Muskelkraft und sind ideal für kampforientierte Spieler, während Menschen das anpassungsfähigste und vielseitigste aller Völker darstellen. Die zierlichen Elfen gleichen ihre körperliche Unterlegenheit durch Geschick an Bogen und Zauberstab aus. Anders als die grünhäutigen Goblins, die zwar nur mittelmäßige Kämpfer, dafür aber gewiefte Handwerker sind. Bei der Charaktererstellung wählt man zudem zwischen Geschlecht und optischen Merkmalen, sodass die Charaktere abwechslungsreicher aussehen als bei **Titan Quest**.

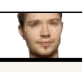
Da man keine Klasse vordefiniert, starten alle Spieler mit den gleichen Voraussetzungen. Der Fertigkeitenbaum ist in drei Bereiche aufgeteilt, jeder davon umfasst weitere drei Untergruppen. Die Rubrik der Kampfkünste enthält etwa verschiedene Talente für Wirbelattacken, Schildkombos oder das Führen von Zweihandschwertern. In den anderen beiden Feldern baut man körperliche Talente wie Geschwindigkeit und Widerstandskraft aus. Ähnlich im zweiten Talentbaum für Magie: In drei Bereiche untergliedert, finden sich Elementar-, Licht- und Todeszauber. Das Prinzip ist einfach: Gefällt Ihnen ein Talent, lernen Sie es. Zahlreiche Kombinationen sind das Ergebnis, sodass sich jeder Spieler einen Charakter nach Wunsch basteln kann. Der dritte Talentbaum ist der interessanteste, denn er umfasst neben Rassenfertigkeiten auch zwei Bereiche für Natur und Technologie.

## Fort- oder Rückschritt?

Viele der Quests bieten mehrere Lösungswege, jeweils zugunsten einer der verfeindeten Fraktionen. Eine Anzeige gibt Auskunft, welcher Seite man zugetan ist. Je nach Ausrichtung lassen sich spezielle Natur- und Technologie-Talente erlernen und besondere Gegenstände tragen. Ein Naturbursche wählt beispielsweise eher Wanderstock und Tierbeschwörungszauber, während ein Technologe mit bizarren Armprothesen und Sprengstoffen in die Schlacht zieht. Obwohl sich das Ganze sehr ähnlich spielt wie **Titan Quest**, beinhaltet **Silverfall** stärkere Rollenspielelemente. So trifft man mit der Zeit auf bis zu acht Verbündete, zu denen man über Aufträge und Dialoge eine Beziehung aufbaut, was sich wiederum auf deren Kampfverhalten auswirkt. Sogar das Aussehen der Hauptstadt und das Verhalten der Nichtspielercharaktere ist von den Entscheidungen des Spielers abhängig.

Der comichafte Charme der Grafik basiert übrigens nicht auf Cell-Shading – stattdessen besitzen Charaktere und Objekte eine schwarze Kontur. Ein eigenwilliger Stil, der sehr gut aussieht. Besonders Zaubereffekte und Animationen gefallen, die Landschaft könnte jedoch etwas lebendiger sein.

FELIX SCHÜTZ

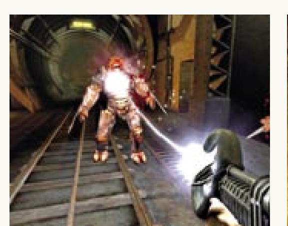


*Die Grafik entfaltet erst in Bewegung ihren ganzen Charme – Zauber und Gegner sehen echt klasse aus! Das Gameplay ist dabei so klassisch wie gut, denn die Jagd nach Items und Erfahrung motiviert wieder enorm. Besonders interessant finde ich die Idee mit der Gesinnungswahl, darin steckt eine Menge Potenzial!*

**Entwickler:** Monte Cristo
**Anbieter:** Flashpoint
**Termin:** Oktober 2006

## Auf diese Action-Rollenspiele lohnt es sich zu warten!

**Diablo 2 wird immer noch aktiv gespielt, Titan Quest hat die Verkaufscharts erobert. Sie wollen moch mehr? Wie wäre es mit diesen hier?**



**Hellgate: London**
**Termin: Ende 2006**
Die **Diablo 2**-Macher um Bill Roper basteln an dem, was sie am besten können: Im postapokalyptischen London der Zukunft rücken Sie Höllenkreaturen mit Waffen und Magie zu Leibe. Auch aus der Ego-Sicht.



**Legend: Hand of God**
**Termin: Sommer 2007**
Aus der Feder von Master Creating (**Restricted Area**) stammt diese deutsche Produktion, die neben moderner Grafiktechnologie auch filmähnliche Kämpfe mit spektakulären Perspektiven enthält.



**Loki**
**Termin: 1. Quartal 2007**
Auf den Spuren von **Titan Quest** bietet **Loki** vier mythologische Szenarien wie Midgard, Ägypten und aztekische Tempel. Hohe Wiederspielbarkeit dank zufallsgenerierter Levels und moderne Grafiktricks zeichnen **Loki** aus.



**Sacred 2**
**Termin: Frühjahr 2007**
Teil 2 des deutschen Verkaufsschlagers setzt auf sechs spielbare Klassen, dichtere Story und eine topaktuelle Grafik-Engine. Hinzu kommen ausgefeilte Licht- und Physikeffekte, dank Ageia PhysX-Support.



**Silverfall**
**Termin: Oktober 2006**
Nach dem Erfolg von **Titan Quest** traut sich **Silverfall** als Erstes auf die Bühne moderner Action-Rollenspiele – mit eigenwilligem, aber gelungenem Stil und interessanter Gesinnungs-Wahl zwischen Natur und Technik.

# MOST WANTED

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.180 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn vielversprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauf folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

## Leser-Hitliste der Ausgabe 10/06

1. Need for Speed Carbon
2. Unreal Tournament 2007
3. Age of Empires 3: The Warchiefs
4. Empire at War: Forces of Corruption
5. Baphomets Fluch: DEdT
6. FIFA 07
7. World in Conflict
8. Undercover
9. War Rock
10. Heroes of Annihilated Empires

## Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:



**PER E-MAIL:** Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

**PER POSTKARTE:** Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**PER WEBSEITE:** Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

**TEILNAHMEBEDINGUNGEN:** Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Electronic Arts, Deep Silver, Ubisoft, Jowood und 2K Games.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 11. Oktober 2006.

## Gewinnspielpreise für über 1.180 Euro:

**Als Dankeschön für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!**




**Electronic Arts: 4x Spiele jeweils plus Tasche und Shirt** (je € 60,-)

Abb. ähnlich




**3x Geheimakte Tunguska, Taschenmesser, Tasche und Lösungsbuch** (je € 80,-)

**2x Call of Juarez** (je € 45,-)




**3x Fanpaket Faces of War** (je € 40,-)

Abb. ähnlich

**3x Prey, Artbook, Mousepad und Zinnfigur** (je € 80,-)

**5x Paraworld-Dinoschädel plus T-Shirt** (je € 50,-)

Abb. ähnlich



1.



**SCHWINDELFREI** Die Verbrecherbande seilt sich vom Dach eines Hochhauses ab, sprengt das Sicherheitsglas und gelangt so unkompliziert ans Ziel.



**MASSENPANIK** Auf engstem Raum schaffen es die Entwickler, mehrere hundert Figuren gleichzeitig unterzubringen.



**BRÜCHIG** Zwar gibt es keine komplett zerstörbare Umgenung, Deckungsmöglichkeiten wie die Säulen halten allerdings nicht lang.

# Kane & Lynch: Dead Men

Starker Tobak: Zwei Psychopaten gehen auf Raubzug – und sind dabei alles andere als zimperlich.

Kennen Sie Michael Mann? Eventuell unwissentlich: er führte unter anderem bei den Actionfilmperlen **Heat** und **Collateral** Regie, beide atmosphärisch ungeheuer dicht, mit respektabler dramaturgischer Darbietung und trotz Massentauglichkeit einem Tick Tiefgang. In die gleiche Kerbe schlägt IO Interactive mit **Kane & Lynch**. Nicht offiziell wohlgemerkt, aber mit eindeutigen Spuren: Lynchs markantes Äußeres und die Schießereien zwischen Autos und Hochhäuser von **Heat**, die Discoszene beispielsweise aus **Collateral**.

## Drehbuchstory

Helden sind langweilig, gleich zwei davon exponentiell schlechter. Genau genommen sind Kane und Lynch dreckige, fiese Schweine. Psychopath Lynch medikamentiert sich selbst, gerät häufig außer Kontrolle und weiß nicht mal, ob er es war, der seine Frau ermordete. Für die Geschworenen ist die Sache dagegen glasklar: ab auf den Stuhl! Mit im Gefangenentransport sitzt Kane, ein ehemaliger Söldner und Mitglied der Gruppe „The7", dessen alte Kumpanen kurzerhand den Wagen kapern. Zur Begrüßung zertrümmern sie ihm das Nasenbein. Sie halten Kane für einen Verräter, kidnappen seine Familie. Er muss für sie arbeiten, Lynch auf ihn aufpassen. So weit die Vorgeschichte.

## Hitman + Freedom Fighters

So „feinfühlig" wie bei Nummer 47 geht es nicht zu. Die Handlung ist deftig, meist hilft rohe Gewalt – definitiv ein Spiel für Erwachsene. Wir seilen uns vom Hochhaus ab, sprengen eine Scheibe. Dem massiven Kugelhagel haben die Wachen nichts entgegenzusetzen, Glas, Säulen und Einrichtung gehen zu Bruch. Ein ander mal zerren wir die Managerin in einer berstend vollen Disco aus dem Büro. Beim ersten Schuss geraten die Gäste in Panik, wir nutzen die Flüchtenden als Deckung. Mit dem Hitman teilen sich die Galgenvögel die Grafikengine, Waffenvielfalt, aber vor allem die ausgefeilten Kulissen: die Dänen haben definitiv ein Händchen für stimmungsvolle Orte. Da Sie in der Gruppe unterwegs sind, kommandieren Sie Mitstreiter à la Freedom Fighters per Mausklick. Die Leute folgen ihrem Beispiel, schleichen oder ducken sich, agieren weitgehend selbständig. Passend: Neben der Kampagne ist ein Mehrspieler- sowie Coop-Modus in Arbeit. (as)

**Entwickler:** IO Interactive
**Anbieter:** Eidos
**Termin:** 1. Quartal 2007

## … im Vergleich mit



**Hitman: Bloodmoney**

- **ATMOSPHÄRE** Die kommt bei beiden Titel schon aufgrund der extravaganten Schauplätze nicht zu kurz. **Kane & Lynch** bekommt bei Filmfans bestimmt noch einen Bonus obendrauf.
- **GRAFIK UND PHYSIK** Aufgrund der gleichen Engine gleiche Eigenschaften. Auch bei **Kane & Lynch** gibt es keine ausufernden Physikspielereinen, abgesehen von zerbröselnder Deckung.
- **SCHLEICHFAKTOR** Sicher kann 47 auch ballern, Schleichen ist aber besser. Das Psychopatenduo geht definitiv offensiver zu Werke, legt sich mit dutzenden Wachleuten und der Polizei an - Action pur.
- **MEHRSPIELER** Die **Hitman**-Reihe hat keinen Mehrspielerteil, das Spielprinzip wäre schwer umzusetzen. **Kane & Lynch** kommt mit Co-operations- als auch innovativem Mehrspielermodus.
- **GEMEINHEITSFAKTOR** Klar ist 47 ein eiskalter Killer, allerdings professionell und präzise. Die beiden anderen sind Massenmörder, Lynch tickt bei zu wenig Medikamenten regelrecht aus.




**BEUTEGUT** Abgeschossene Alien-Raumschiffe sind ein Quell für neue Technologien. Allerdings verteidigen ETs Verwandte ihre Waffen bis zum Letzten.

**LUFTKAMPF** Ein Schiff der Außerirdischen (links) ist in die Atmosphäre eingedrungen. Einer Ihrer Abfangjäger (rechts) versucht, die Angreifer aufzuhalten.

# Heavy Duty

Schwerarbeit für Söldner: Ungemütliche Außerirdische kommen der Menschheit in die Quere.

Sie sind Kommandant einer knallharten interstellaren Söldnertruppe. Ihre Mission: Schützen Sie Konzerne bei der Kolonisierung und Ausbeutung eines neuen Planeten! Der Job stellt sich als gefährlicher heraus als zunächst angenommen. Eine feindlich gesinnte Alien-Spezies hat ebenfalls ein Auge auf diese begehrte Welt geworfen und greift die Siedler an.

## Anders als geplant

Was ursprünglich als reiner Action-Kracher gedacht war, hat sich im Laufe der Zeit zu einem Mix aus Third-Person-Ballerei, Taktik- und Strategie-Elementen entwickelt. In **Heavy Duty** rüsten Sie Ihren Söldnerhaufen auf und schicken Ihre Männer in Kämpfe für eine der zahlreichen Korporationen auf dem neuen Planeten. Dabei treten Sie mit schwer gepanzerter Infanterie, Fahrzeugen, Mechs und Raumjägern gegen die fremden Störenfriede an. Alle Fahrzeuge dürfen Sie übrigens jederzeit selbst steuern! Angesichts Titeln wie **Rise & Fall** und **Field Ops** scheint sich die Mischung aus Action- und Strategie-Spiel zum Trend zu entwickeln.

Wracks besiegter Feindschiffe dienen als Forschungsobjekte für neue Technologien. Ihre Wissenschaftler analysieren diese eifrig und setzen die gewonnenen Erkenntnisse in neue Waffen um. Zug um Zug entwickelt sich Ihr Kommando so von einer drittklassigen Hilfstruppe zur schlagkräftigen Eliteeinheit. Während der Kämpfe gewinnen Ihre Männer aber nicht nur an Material, sondern auch an Erfahrung.

## Stand der Technik

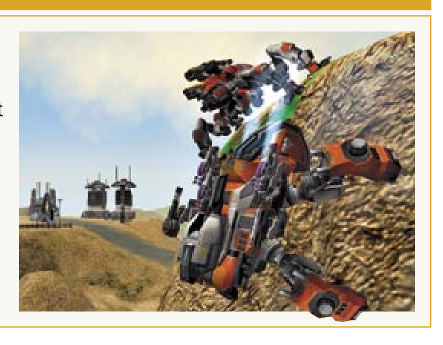
Zwar ist bislang nur ein Demo-Level fertig, der scheint aber vielversprechend. Eine Söldnertruppe zu Land und in der Luft aufzubauen, gepaart mit einer dynamischen Kampagne, ist reizvoll. Die Designer haben sogar Spielereien wie über Gebäude kletternde Kampfläufer eingefügt. Bleibt nur die Frage, ob sich die russischen Entwickler nicht verzetteln. Zu viele Features und eine extrem offene Kampagne stoßen bei den meisten Spielern auf wenig Gegenliebe. (oh)

**Entwickler:** Primal Software
**Anbieter:** Akkela
**Termin:** 2007

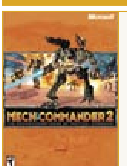
## Krabbelattacke

**Erstmals überwinden Kampfläufer nicht nur Hügel und Flüsse, sondern auch komplexe Gebäude und 90-Grad-Steigungen!**

Der Entwickler Primal Software hat viel Energie in die Bewegungsfreiheit der Bodeneinheiten gesteckt. Womöglich ließ er sich von Spider-Mans Widersacher Doktor Octupus inspirieren. Die vielbeinigen Kampfläufer klettern jedenfalls sehr behende über unwegsames Gelände. Die Animationsstufen für das Überqueren von Gebäuden sind noch nicht final, weshalb wir keine Screenshots von den urbanen Kletteraktionen zeigen dürfen. Aber glauben Sie uns: Eine Armee, die so ihren Weg durch eine Basis bahnt, macht was her.

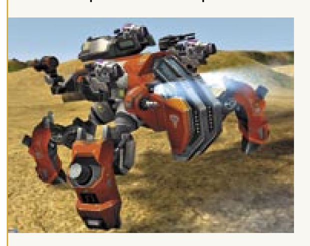


## ... im Vergleich mit




Mech Commander 2

- **KAMPAGNE** Während **Mech Commander 2** streng linear verläuft, erhalten Sie in **Heavy Duty** wesentlich mehr Freiheiten, dank einer dynamischen Kampagne, eines riesigen Planten sowie verschiedener Auftraggeber.
- **TRUPPE** Während Sie in **Mech Commander 2** nur Bodenkämpfe bestreiten, heben Sie in **Heavy Duty** ab und fechten innerhalb der Atmosphäre Luftkämpfe aus.



- **FORSCHUNG** Dieser Aspekt fehlt in **Mech Commander 2** völlig. Sie erbeuten zwar neue Waffen, an eine Forschung und Waffenproduktion wie in **Heavy Duty** ist jedoch nicht zu denken.
- **ERFAHRUNG** In beiden Spielen sammeln Ihre Piloten Erfahrung und entwickeln sich so von blutigen Anfängern zu eiskalten Profis mit Nerven aus Stahl.
- **OPTIK** Grafisch hat **Heavy Duty** natürlich mehr zu bieten als das im Jahr 2001 erschienende **Mech Commander 2**. Allerdings fehlt der aktuellen Alpha-Version noch ein gutes Stück zu momentanen Grafikreferenzen wie **Earth 2160**. Bis zum Erscheinungstermin im nächsten Jahr kann sich aber noch einiges ändern.



3.



**DETAILREICH** Kaum zu glauben, dass dieses Bild von einem Echtzeit-Taktikspiel stammt. Die **Field Ops**-Grafik hat Shooter-Niveau!

# Field Ops

Unglaubliches passiert auf Kuba: Extremisten putschen gegen Fidel Castro – ohne Unterstützung der USA!

Die Anhänger der Terrororganisation Leuchtender Pfad machen keine halben Sachen. Sie haben nicht nur Kuba in ein Bürgerkriegsland verwandelt, sondern auch zwei alte Atomraketen der Sowjets unter ihre Kontrolle gebracht und bedrohen damit die USA. Klar, dass Amerika sofort darauf reagiert. Aber wie? Statt eine Invasionsarmee zu entsenden und damit einen Krieg vom Zaun zu brechen, entscheidet sich das Pentagon für den Einsatz einer Spezialeinheit, der GOS. Die Spezialisten sollen die Terroristen ausfindig machen, ausschalten und die Raketen sicherstellen – so schnell und risikolos wie möglich. Und Sie sind der Kommandeur der Truppe.

## Taktisch oder actionreich?

Im Gegensatz zu anderen Taktikspielen sind Sie in **Field Ops** nicht auf eine Spielweise festgelegt. Das heißt im Klartext, dass Sie jederzeit von der Vogel- in die Ego-Perspektive wechseln und selbst zur Waffe greifen können. Ein ungewöhnliches Spielkonzept, das bislang nur in wenigen Spielen wie **Rise & Fall: Civilizations at War** zum Einsatz kommt.

Die Entwickler wollen mit dieser alternativen Spielmöglichkeit jedoch keine KI-Schwächen kaschieren. In der gezeigten Version verhielten sich die Teamkollegen recht clever. An Ecken postierte Soldaten schauen von Zeit zu Zeit die Straße hinunter, Deckungsmöglichkeiten wie Autowracks nutzen Ihre Männer automatisch.

Grafisch braucht sich **Field Ops** nicht vor Konkurrenten wie **Company of Heroes** zu verstecken. Selbst aus nächster Nähe sehen Figuren, Fahrzeuge und Terrain erstklassig aus. (oh)

**Entwickler:** Digital Reality
**Anbieter:** Freeze Interactive
**Termin:** 1. Quartal 2007

### … im Vergleich mit

Joint Task Force

- **SPIELWEISE** In **Field Ops** steuern Sie Ihren Trupp entweder aus der Vogelperspektive oder schlüpfen jederzeit in die Ego-Shooter-Sicht und ziehen selbst den Abzug durch. **Joint Task Force** spielen Sie nur aus isometrischer Perspektive.
- **SZENARIO** Gehen Sie in **Joint Task Force** gegen ein weltweit operierendes Terrornetzwerk vor, bekämpfen Sie in **Field Ops** einen Putsch auf Kuba.
- **GRAFIK** Grafisch ist **Field Ops** überlegen. Nah an Einheiten und Terrain herangezoomt, ist in **Joint Task Force** der Qualitätsunterschied deutlich zu erkennen.
- **FAHRZEUGE** Vehikel wie Panzer und Hubschrauber spielen in **Joint Task Force** eine wesentlich größere Rolle. **Field Ops**-Kämpfe bestehen meistens aus Infanteriegefechten.
- **KAUFSYSTEM** In **Joint Task Force** wählen Sie vor Missionsbeginn nur die Offiziere und kaufen Einheiten während der Mission. In **Field Ops** legen Sie Ihre gesamte Truppe vor dem Einsatz fest.



**HELIANGRIFF** Hin und wieder setzen Sie auch Fahrzeuge oder Helikopter ein.



**DYNAMISCH** Zerstörte Gebäude und Fahrzeuge nutzen die Soldaten als Deckung.

...continued from page 3

As the story continues to unfold down here on Earth about what may or may not be happening on the ship orbiting the planet, one ...g's for su... if those people are to ..., it will ... thanks to ... efforts

...st place T...my even ... on the re...tion from ...hic... people ... taken. He was lea... ple life ... age mechanic a... conv... irlfriend, Jen explore ...e wor... . It's a good ... for all of them up the... that Jen ... reluctant to go.

Tommy has never been very int... his ancestry, but if you ask his co... they'll tell you that he holds those cl... him very dear. He'll go to any length... protect the people he cares fo...

The only thing we know about the h... ship that's circling us and stealing us ... random is that no one come... there. We can only assume th... being enslaved, killed or worse. ... is an option, and if you ask what ... worse than being killed, just think abou... for a second or two.

To combat forces like this someone needs to be relentless, tough, fearless and quick. Tommy embodies all of these characteristics and more. He has always been athletic. Blessed with a physique that holds muscle and a mind that keeps him alert, the Cherokee mechanic is ready for anything. Rest assured, his skills are facing the ultimate test as we speak.

He's always been in search of the ultimate adventure. Those who worked at the roadhouse with Jen remember him coming in before quitting time. "He would sit at the end of the counter and look through books about big cities, small campgrounds, beaches and foreign countries. The whole time, you could see the sparkle in his ey... imagining himself in those pic... waitress named Dawn.

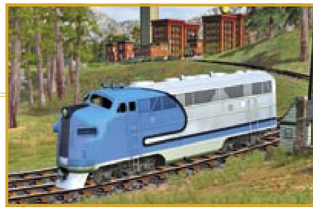
... can not control w... wants. I chos... my life. He must ch...s," he said.

Shortly before the abduction, Tommy began telling those close to him that his grandfather, now deceased, had been appearing to him. If this is true, it's likely that his grandfather is up there with him now acting as a spiritual guide and helping him to make all the right decisions.

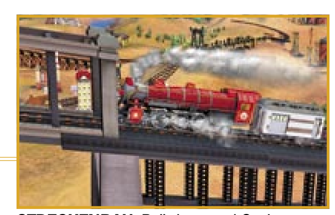
It's safe to say that this is the adventure he was looking for, he's got more than he can handle right now. Telescope images of the space ship reveal a sinister exterior. If the outside looks that bad, it's safe to say there's no carnival going on inside. Except maybe for Tommy. This could be just what he's been dreaming of. It might just be what inspires Jen to tell him she's ready to see the rest of the world with him. If they can just make it home first.

4.





**ALLES DABEI** Von der Dampflok bis zur modernen Diesellokomotive.



**STRECKENBAU** Brücken und Steigungen sind im Bau teurer als ebene Routen.

**EINFACH SCHÖN** **Railroads** sieht wie eine Modelleisenbahnplatte aus. Allerdings ist das PC-Spiel wesentlich günstiger!

# Sid Meier's Railroads

Eine Legende meldet sich zurück: Sid Meier setzt die Railroad-Serie fort, aber mit leicht verändertem Namen.

Der Railroad-Tycoon ist tot, lang lebe **Railroads**! Sid Meier ist wieder per Bahn unterwegs und haucht einer verloren geglaubten Erfolgsserie neues Leben ein. Sie dürfen wieder Gleise legen, entfernte Ortschaften mit der restlichen Welt verbinden und Passagiere sowie Güter über ganze Kontinente transportieren.

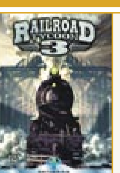
## Generationswechsel

Selbstverständlich präsentiert sich **Sid Meier's Railroads**, genau wie **Railroad Tycoon 3**, im 3D-Gewand. Allerdings hat sich das Design geändert. Statt eine möglichst fotorealistisch aussehende Eisenbahnlandschaft zu entwerfen, setzen die Entwickler auf einen Spielzeug-Look. Am erfolgreichen Grundkonzept der Serie hat man jedoch nicht gerüttelt. Wieder treten Sie in Europa und Amerika als angehender Eisenbahnmogul gegen konkurrierende Bahnbetreiber an. Das Spiel startet zu Beginn des 19. Jahrhunderts, als die Dampftechnologie noch in den Kinderschuhen steckte. Zerbrechliche Lokomotiven wie die Grasshopper bewegen erste Züge. Obwohl **Railroads** eine ewig fortlaufende Kampagne bietet, stoppt der technologische Fortschritt um 1980. Eines der letzten neuen Eisenbahnmodelle ist – zumindest vorerst – der französische Hochgeschwindigkeitszug TGV. Add-ons, die den ICE oder auch japanische Bullettrains enthalten, können sich die Entwickler bei Firaxis aber vorstellen.

In einigen Bereichen ist Sid Meier zu den Wurzeln zurückgekehrt. Im Gegensatz zu **Railroad Tycoon 3** soll das Wirtschaftssystem von **Railroads** nachvollziehbarer sein. Zudem soll das Legen von Eisenbahnstrecken deutlich einfacher werden. (oh)

**Entwickler:** Firaxis
**Anbieter:** 2K Games
**Termin:** 27. Oktober 2006

## ... im Vergleich mit



Railroad Tycoon 3

- **GRAFIK** Obwohl beide Spiele mit einer 3D-Engine ausgestattet sind, unterscheiden sich die Titel optisch deutlich voneinander. Das neue **Railroads** sieht comicartiger aus und erinnert so an die Ursprünge der **Tycoon**-Serie.
- **WIRTSCHAFTSSYSTEM** Viele Fans haben das Wirtschaftssystem in **Railroad Tycoon 3** bemängelt. Vormals lukrative Strecken und Güter erzielten plötzlich ohne ersichtlichen Grund keine Profite mehr. Das soll in **Railroads** anders sein.
- **STRECKENBAU** Erforderte das Gleiselegen in **Railroad Tycoon 3** viel Geduld, soll das in **Railroads** kinderleicht von der Hand gehen.
- **KAMPAGNE** Hier tut sich wenig. Wie bei den Vorgängern spielen Sie meist zeitlich unbegrenzte Karrierekampagnen oder Szenarien.
- **TECHNOLOGIE** Im Gegensatz zum alten **Railroad Tycoon 3** sind in **Sid Meier's Railroads** Eisenbahnen bis zum Baujahr 1980 enthalten. In den **Tycoon**-Spielen war in den 60ern Schluss.

## INTERVIEW MIT SID MEIER

## „Ich habe den Prototypen selbst programmiert."



**SID MEIER** ist Creative Director bei Firaxis

**PC Games:** Wie bist du darauf gekommen, ein neues Eisenbahnspiel zu machen?
**Meier:** „Auf Messen und Conventions wurde ich immer wieder auf ältere Spiele angesprochen, warum ich nicht ein neues **Pirates!** oder **Railroads**-Spiel mache. Nun, wir haben erst ein neues **Pirates!** entwickelt, dann war **Railroads** an der Reihe. Wir finden es spannend, erfolgreiche Spiele mit aktuellen technischen Möglichkeiten neu aufleben zu lassen."
**PC Games:** Inwieweit bist du selbst an der Entwicklung beteiligt?
**Meier:** „Ich habe noch letztes Jahr einen Prototypen von **Railroads** komplett selbst programmiert. Ich will bei jedem Spiel erst einmal selbst sehen, ob das Spielprinzip funktioniert. Das Ganze sah allerdings mehr nach Playmobil aus. Danach hat sich unser Team daran gemacht, die Idee mit einer schönen 3D-Engine umzusetzen. Sie haben viele Ideen beigesteuert."
**PC Games:** Wie findet Bruce Shelley, ebenfalls ein **Railroads**-Veteran, das Spiel?
**Meier:** „Ich weiß nicht, ob er es schon gespielt hat. Aber ich bin sicher, dass er es lieben wird."




**NOCH UNFERTIG** In der auf der Messe gezeigten Version fehlten noch die Oberleitungen. Bis zum Verkaufsstart soll das Streckennetz natürlich komplett sein.

**DETAILLIERT** Die Führerstände moderner Lokomotiven sind mit allerlei Anzeigen ausgestattet. Auch die Bahnhöfe enthalten viele Details.

# Rail Simulator

Neue Strecken braucht das Land! Endlich gibt es Nachschub für passionierte Eisenbahner.

Wenn Sie sich Ihren Jugendwunsch, Lokführer zu werden, nicht erfüllt haben, bekommen Sie mit dem neuen **Rail Simulator** eine zweite Chance. In grafisch ansprechender Umgebung führen Sie Züge über Hunderte von Kilometern durch England und Deutschland.

## Lass Dampf ab!

Ob Dampf-, Diesel- oder E-Lokomotive, **Rail Simulator** bietet für jeden etwas. An Dampfmaschinen gibt es Dutzende bewegliche Teile zu bestaunen, während elektrisch betriebene Züge schnell, aber äußerlich unspektakulärer über ein hochtechnisiertes Schienennetz rauschen. In Sachen Spielphysik haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben. Bremswege und Fliehkräfte sind korrekt berechnet, sodass es während einer Präsentation eine Zugmaschine der Baureihe BR 101 aus den Schienen hob, als der Fahrer zu schnell in die Kurve ging. **Rail Simulator** können Sie von außen wie aus Sicht des Führerstandes steuern. Die detaillierten Armaturen geben genauen Aufschluss über die Geschwindigkeit, den Stromzufluss und die Kraftentwicklung.

Zur Games Convention präsentierten uns die Entwickler eine extra für die Messe entworfene Teilstrecke des Leipziger Schienennetzes. Man fühlte sich gleich in den herrlich restaurierten Leipziger Hauptbahnhof versetzt. Passagiere steigen natürlich auch im **Rail Simulator** hinzu. In der Verkaufsversion soll allerdings nur eine deutsche Strecke enthalten sein, und zwar die Sauerlandlinie von Hagen nach Siegen. Die wunderschöne Route wurde den Entwicklern von Fans wärmstens empfohlen. Des Weiteren bietet das Spiel drei englische Strecken, etwa von Oxford nach Paddington.

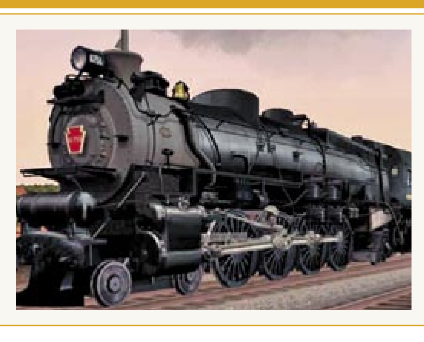
Für lange anhaltenden Spielspaß ist auch ein Strecken-Editor enthalten. Mit nur wenigen Mausklicks legen Sie Schienen und setzen Gebäude. So bauen Sie in kürzester Zeit neue Hochgeschwindigkeitstrassen, etwa die Verbindung Nürnberg - München oder Köln - Frankfurt a. M. nach. (oh)

**Entwickler:** Kuju PLC
**Anbieter:** Electronic Arts
**Termin:** 1. Quartal 2007

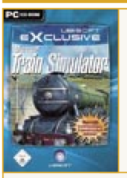
## Gleiswechsel: von Microsoft zu Electronic Arts

**Zwei Spiele, zwei Publisher und ein Entwicklerteam – der Eisenbahnsimulator hat die Fronten gewechselt.**

Nachdem 2004 überraschend das Aus für den **MS Train Simulator 2** kam (Microsoft sah angeblich kein Verkaufspotenzial für den zweiten Teil), bemühten sich die britischen Eisenbahnexperten von Kuju PLC um einen neuen Publisher. Mitte letzten Jahres sprang endlich Electronic Arts auf den Zug auf und so geht es mit der Serie nun doch weiter. Viele Punkte, die Fans beim **MS Train Simulator** bemängelten, sollen sich ändern. So ist die Landschaft lebendiger, Bahnhöfe sind belebter und es gibt einige europäische Strecken und Züge.



## ... im Vergleich mit




**MS Train Simulator**

- **BAHNHÖFE** Waren im **Train Simulator** die Bahnhöfe noch menschenleer, schauen Sie im **Rail Simulator** Ihren Fahrgästen dabei zu, wie sie einsteigen.
- **EDITOR** Im Gegensatz zum **Train Simulator** bietet der **Rail Simulator** einen einfach zu bedienenden Editor, mit dem Sie eigene Strecken bauen und natürlich auch Geländemerkmale sowie Häuser setzen. Außerdem lassen sich Züge, die mit dem Tool 3D Canvas erstellt werden, ins Spiel importieren.



- **PHYSIK** Die Entwickler setzen im **Rail Simulator** die hervorragende AEGIS-PhysX-Engine ein, mit der Züge physikalisch korrekt berechnet werden. Die Spielphysik von **Train Simulator** war dagegen rudimentär.
- **STRECKEN UND ZÜGE** Haben sich die Entwickler beim **Train Simulator** hauptsächlich auf amerikanische Züge und Strecken konzentriert, sind nun mehr europäische Routen und Eisenbahnen enthalten.
- **GRAFIK** Äußerlich unterscheiden sich die Züge der beiden Spiele nicht stark. Die Landschaftsgestaltung hat mittlerweile jedoch einen ordentlichen Sprung nach vorn gemacht.



6.



**PARTY** Den Avatar begleiten selbstverständlich wieder treue Freunde, die man nun über drei Talentbäume noch vielfältiger entwickeln darf.



**MISCHUNG** Strategie- und Rollenspielelemente sind im Add-on noch dichter verwoben. Natürlich gibt es wieder tonnenweise Quests zu lösen.



**ORTSKUNDIG** Die Stadt Siebenburg kennt man noch aus dem Hauptprogramm. Im Add-on ist sie erstmals Schauplatz von epischen Gefechten.

# Spellforce 2

**Dragon Storm |** Das Add-on zum prachtvollen Mix aus Strategie und Rollenspiel entfesselt die Magie der Drachen.

Warum sich **Spellforce 2: Shadow Wars** (Wertung: 85 in PC Games 05/2006) nicht ganz so gut verkauft hat wie erhofft? Wissen wir auch nicht. An der Qualität kann es nicht liegen, denn die epische Mischung aus Echtzeit-Strategie und Fantasy-Rollenspiel ist ein Füllhorn an flüssiger Spielbarkeit, ergreifender Atmosphäre und viel Liebe zum Detail. Das Add-on **Dragon Storm** legt nach – hoffentlich mit größerem Erfolg.

## Welt im Wandel

Es sind die Portale, die diesmal Ärger machen. Die magischen Pforten verknüpften einst die zersplitterten Welten von Eo und sorgten so für Zusammenhalt unter den Völkern. Das Problem: Diese Portale verlieren ihre Kraft. Es entbrennt ein Wettlauf um die fruchtbarsten Ländereien, die Rassen von Eo gehen buchstäblich aufeinander los. Inmitten dieses Konflikts findet sich der Held wieder.

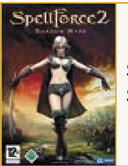
## Angriff der Drachenkrieger

Auch in **Dragon Storm** lenkt man die Geschicke eines Shaikan, also eines Menschen mit Blutsverwandtschaft zu Drachen. Allerdings spielt man nicht länger seinen Helden aus dem Hauptprogramm: Er bleibt jedoch Bestandteil der Story, doch mehr wollen wir dazu nicht verraten. Zu den drei Fraktionen gesellt sich ein vierter Verein, der erneut aus drei Rassen besteht: Shaikan, Eiserne und Drachlinge. Auch einen dritten Talentbaum gibt es: Die neuen Shaikan-Skills ermöglichen beispielsweise die Kontrolle über Tiere. „Nicht nur mehr vom Alten, sondern etwas Neues!", haben uns die Entwickler auf der diesjährigen Games Convention versprochen. Damit meinen sie vor allem die frischen Einheiten, etwa Drachen – die sind brandneu, keine nur anders texturierten Übernahmen aus dem Hauptspiel. Auch an die Kontinuität der Geschichte hat man gedacht, bei den Eisernen etwa, welche man noch aus **Spellforce 1** kennt.

Grafik-Engine und Interface bleiben relativ unverändert, gab es doch ohnehin nur sehr wenig zu verbessern. Was das Gameplay betrifft, will man Strategie- und Rollenspielaufgaben noch enger verknüpfen, der Wechsel zwischen den Genres soll nicht zu bemerken sein. Zudem sind viele für solch ein Add-on typische Features an Bord, nämlich Hunderte neue Gegenstände und Set-Items, außerdem ist ein Crafting-System vorgesehen. (fs)

**Entwickler:** Phenomic
**Anbieter:** Jowood/Deep Silver
**Termin:** 4. Quartal 2006

### ... im Vergleich mit



Spellforce 2: Shadow Wars

- **HELDEN** Der Held aus **Shadow Wars** ist in **Dragon Storm** nicht spielbar. Dafür vermeiden die Entwickler diverse Balancing-Probleme, das Add-on beginnt noch mal bei Null. Auch eine Party mit alten Freunden ist wieder dabei.
- **RASSEN** Die neue Fraktion klingt interessant und passt glänzend in die **Spellforce 2**-Handlung. Wir freuen uns vor allem auf den brandneuen Titanen der Shaikan!
- **SPIELWELT** Das Add-on spielt auf elf neuen Karten, darunter alte Bekannte wie die Westwehr, Dragh'Lur und Siebenburg. Dort hat sich einiges verändert – machen Sie sich auf Gefechte in den Straßen von Siebenburg gefasst!
- **FREIES SPIEL** Die sogenannte Arena-Quest soll in einem epischen Streifzug über Dutzende Karten bis zur ultimativen Waffe führen. Motivierendes Freispiel oder dröge Schnitzeljagd?
- **MEHRSPIELER** Die Multiplayer-Partien in **Shadow Wars** waren instabil und verbuggt. **Dragon Storm** will mit neuen Modi und PvP-Karten versöhnlich stimmen.

ab EUR 1,49 je Folge

## Bei maxdome sterben sie eine Woche früher.

**Jetzt bei maxdome, dem neuen Video-on-Demand-Portal:** Sehen Sie jede Folge der neuen Staffel von “LOST” bereits eine Woche vorab – auch in englischer Originalsprache. Spannende Unterhaltung einfach auf Abruf, wann immer Sie wollen. Per DSL auf PC oder Fernseher. Die stärksten Spielfilme, die packendsten Serien, die frechste Comedy. Mehr unter www.maxdome.de






www.maxdome.de



7.



**DUMM GELAUFEN** Der im Fernkampf starke Schütze wird von grünhäutigen Nahkämpfern in Bedrängnis gebracht.



**ZAUBEREI** Die Mitglieder des geflügelten Echsensvolkes sind magisch begabt und bilden eine der spielbaren Rassen.

# Mage Knight: Apocalypse

Hier kommt ein reinrassiges Action-Adventure in der Tradition von Diablo 2. Sammlerherz, was willst du mehr?

Drachen mit einem Kopf sind bereits ein harter Brocken. In **Mage Knight: Apocalypse** bekommen Sie es sogar mit einem fünfköpfigen Exemplar zu tun. Das Schuppentier hat es – im Gegensatz zu anderen seiner Spezies – nicht nur auf Gold abgesehen. Es strebt die Weltherrschaft an! Einzig eine Gruppe unerschrockener Helden kann die freien Völker noch vor der totalen Vernichtung bewahren.

## Auf sie mit Gebrüll!

Die Hintergrundgeschichte von **Mage Knight: Apocalypse** wurde scheinbar per Fantasystory-Zufallsgenerator entworfen. Die Storyline ist in diesem Genre freilich Nebensache. Im kommenden Action-Rollenspiel stehen knallharte Kämpfe mit Orks, Zombies und Monstern jeder Couleur im Vordergrund.

Natürlich spielt das Looten, also das Sammeln von Gegenständen, eine ebenso große Rolle. Das Loot-System von **Mage Knight** ist ein Prunkstück und der Motor des Spiels. Tausende Gegenstände warten darauf, von Spielern aufgelesen und kombiniert zu werden.

Und das ist das Besondere an **Mage Knight: Apocalypse**. Während Sie in **Diablo 2** nur einige Items mit Diamanten sockeln und so verbessern, kombinieren Sie hier bis zu drei Komponenten. Einige Mischungen sind jedoch unmöglich, etwa Feuer- und Wasserzauber. Haben Sie sich verklickt oder stellt sich eine Kombo als zu schwach heraus, dürfen Sie Ihre Kreationen wieder in ihre Einzelteile zerlegen. Ganz im Stil von **World of Warcraft** nehmen Sie solche Eingriffe aber nur in Schmieden vor, welche über die Spielwelt verteilt sind. Einige Gegenstände bekommen Sie zudem nur als Gruppe in Multiplayer-Partien.

**Mage Knight** bietet fünf Charakterklassen: Krieger, Magier, Amazone, Vampir und Schütze (Jäger). Natürlich können Sie durch verschiedene Fähigkeiten jeder Klasse ihren individuellen Schliff verpassen. Grafisch setzt **Mage Knight: Apocalypse** kaum eigene Akzente. Der Comic-Look erinnert stark an **World of Warcraft**. (oh)

**Entwickler:** Bandai Namco
**Anbieter:** Deep Silver
**Termin:** November 2006

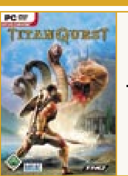
## Fettes Loot!

**Die Entwickler von Mage Knight: Apocalypse legen besonderen Wert auf ein ausgeklügeltes Loot-System.**

Neben den bereits genannten Kombinationsmöglichkeiten haben die Macher weitere Neuerungen eingeführt beziehungsweise Features bekannter Vorbilder abgekupfert. So lassen sich viele Gegenstände stapeln. Das heißt, dass Heiltränke zu Dutzenden übereinander gelagert nur einen Inventarplatz belegen. Eine automatische Sortierfunktion erleichtert die Verwaltung der Gegenstände. Gegner lassen übrigens nur jene Gegenstände fallen, die Ihre Charakterklasse gebrauchen kann. Unnütze Items werden direkt in Gold umgemünzt.



## ... im Vergleich mit

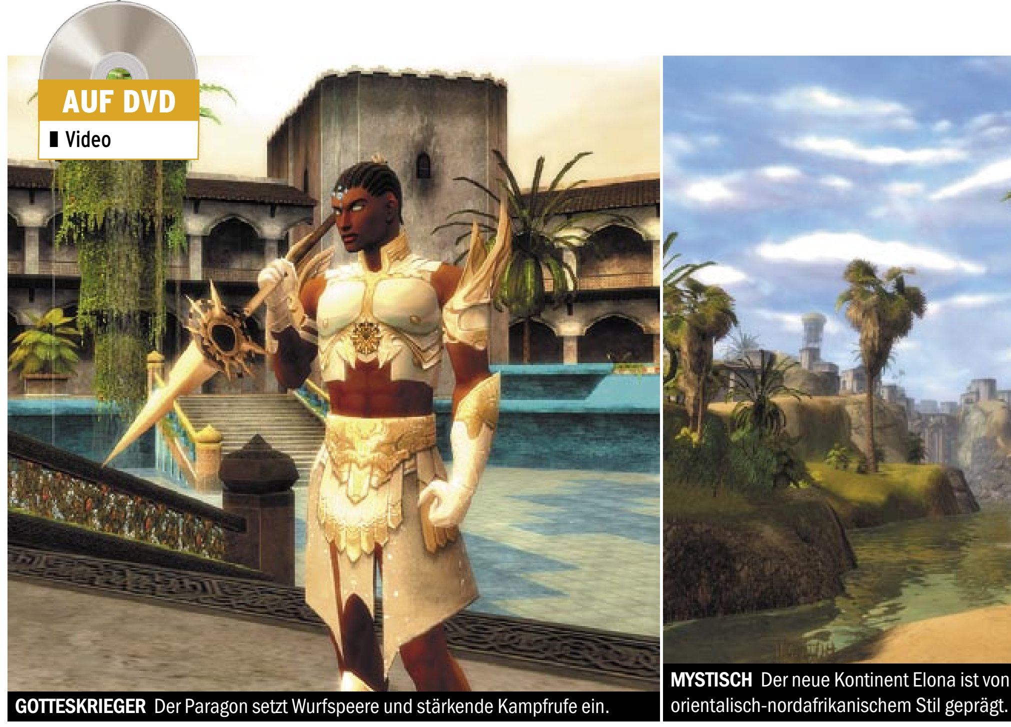


Titan Quest

- **GRAFIK** Grafisch hat **Titan Quest** die Nase knapp vorn. Comic- oder realistischer Look – das ist natürlich Geschmackssache. **Titan Quest**-Texturen und -Figuren sind jedoch etwas detaillierter.
- **KÄMPFE** Gefechte gegen Monster gestalten sich bei beiden Spielen ähnlich. Sie klicken einfach permanent auf Ihre Gegner und lösen nebenbei Spezialattacken oder Zauber aus.



- **LOOT-SYSTEM** Durch das Gruppen-Loot-System, wieder zerlegbare Gegenstände und dreifache Kombinationsmöglichkeiten haben Sie mit **Mage Knight** mehr Möglichkeiten als in **Titan Quest**.
- **SPIELMODI** Beide Spiele haben Singleplayer-Kampagnen, die Sie auch im LAN oder online spielen können. **Titan Quest** und **Mage Knight** bieten die Möglichkeit, Einzelspielercharaktere auch im Multiplayer-Modus einzusetzen.
- **CHARAKTERKLASSEN** **Titan Quest** beinhaltet acht Grundklassen, die sich durch Skill-Kombinationen zu 28 Mischklassen erweitern lassen. **Mage Knight** bietet fünf Basismodelle, die Sie ebenfalls erweitern können. Wie weit genau, ist derzeit noch nicht bekannt.



**GOTTESKRIEGER** Der Paragon setzt Wurfspeere und stärkende Kampfrufe ein.


**MYSTISCH** Der neue Kontinent Elona ist von orientalisch-nordafrikanischem Stil geprägt.

8.

# Guild Wars Nightfall

Kapitel 3 der Erfolgsgeschichte Guild Wars nimmt eine interessante Wendung: Es konzentriert sich auf die Story!

Schenkt man Verkaufszahlen und Umfragen Glauben, so ist **Guild Wars** derzeit Deutschlands zweitbeliebtestes Online-Rollenspiel. Damit das so bleibt, veröffentlicht Entwickler Arenanet im Halbjahresrhythmus ein neues Spiel. Das dritte Kapitel hört auf den Namen **Nightfall** – und ist bereits ein Hit-Kandidat.

## Zurück zur Handlung

**Nightfall** spielt auf dem neuen Kontinent Elona, der mit seinen orientalischen Tempeln und trockenen Savannen ein nordafrikanisch geprägtes Landschaftsbild besitzt. Auch diesmal ist es gleich, ob Sie bereits ein **Guild Wars**-Spiel besitzen oder mit dem neuen Teil beginnen: Alle Spiele sind voneinander unabhängig lauffähig. Wer jedoch mehr als eines besitzt, wechselt per Schiff zwischen den Kontinenten.

**Nightfall** ist anders als seine zwei Vorgänger: Eine fesselnde Handlung steht im Zentrum des Spiels, das diesmal weniger Massenschlachten oder große Gruppen bietet. Stattdessen gibt es Helden: Bis zu drei von ihnen werden Ihrer Gruppe beitreten, ähnlich den bekannten Söldnern. Der Clou: Sie dürfen die Helden differenziert ausrüsten und deren Talententwicklung bestimmen. Neue Missionstypen wie in **Factions** gibt es zwar nicht, dafür sind die Aufgaben in **Nightfall** raffinierter geworden: Man stößt sogar auf Fallen und kleine Rätsel!

Auch zwei neue Klassen kommen hinzu: Der sensenschwingende Derwisch setzt auf Verstärkungszauber und verwandelt sich in eine bärenstarke Götterform, während der speerwerfende Paragon seine Gruppe mit Kampfschreien stärkt. Wir sagen: So gut wie gekauft! (fs)

**Entwickler:** Arenanet
**Anbieter:** Flashpoint
**Termin:** 27. Oktober 2006

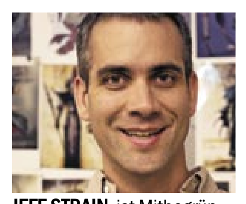
### … im Vergleich mit

Guild Wars Factions

- **GRAFIK** Wieder kommt die bewährte, pfeilschnelle Engine der Vorgänger zum Einsatz. Neue Effekte und Details wie Wasserfälle werten die Optik von **Nightfall** auf.
- **KLASSEN** **Factions** bot Assassine und Ritualist, **Nightfall** hat Derwisch und Paragon. Letztere gefallen uns sogar etwas besser!
- **STORY** Die Vorgängerspiele boten nette Geschichten mit vielen teils mäßigen Zwischensequenzen. Mutig, dass Arenanet nun ein komplettes Spiel veröffentlicht, das vor allem auf seine Story setzt!
- **PVP** Wir vermuten, dass auch **Nightfall** wieder ein paar neue Karten oder Arenen beinhalten wird, doch bislang gibt es dazu noch keine Aussage seitens der Entwickler. Der Fokus liegt auf PvE.
- **MISSIONEN** Schade, nach den tollen Missionstypen von **Factions** gibt es keine neuen Varianten in **Nightfall**. Dafür wird der Spieler anhand seiner Entscheidungen andere Helden treffen und den Ablauf der Handlung beeinflussen.

### INTERVIEW MIT JEFF STRAIN UND MIKE O'BRIEN

## „Das Balancing ist eine riesige Herausforderung!"


**JEFF STRAIN** ist Mitbegründer von Arenanet.

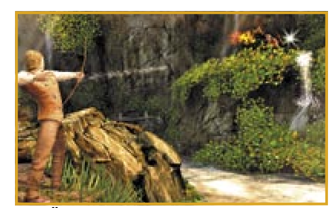
**PC Games:** Factions bot Kämpfe um Territorien – und was hat **Nightfall**?
**O'Brien:** „**Nightfall** konzentriert sich auf die Rollenspielerfahrung und die Story. Daher auch die neuen Helden: Mit ihnen kreiert der Spieler eine individuelle Party und wählt auch mal kleinere Gruppen – das Story-Erlebnis ist so intensiver."
**PC Games:** Zwei weitere Klassen plus zig neue Skills – wie wollt ihr das balancen?
**Strain:** „Es ist eine riesige Herausforderung – nach dem Release von **Nightfall** haben wir etwa 1.000 Skills im Spiel! Zum Glück gibt es geniale Leute bei Arenanet, die sich damit auskennen. Außerdem konnten wir bei den PvP-Events viele Daten sammeln."
**PC Games:** **Factions** war für Einsteiger recht happig. Wird **Nightfall** zugänglicher?
**O'Brien:** „**Factions** ist vor allem für Gilden und Allianzen konzipiert und bietet daher viele High-End-Inhalte. **Nightfall** wird mit dem Fokus auf die Story aber wieder mehr Gelegenheitsspieler bedienen können."
**PC Games:** Gibt es eigentlich wieder neue Missionstypen wie bei **Factions**?
**Strain:** „Nein, dafür beeinflusst der Spieler den Ablauf von Handlung und Missionen."

9.

FEURIG Auch mit den Zauberkünsten ist der Held Eragon im weiteren Spielverlauf vertraut – Abwechslung zum Waffeneinerlei.



**FLUGSIMULATOR** Auf seinem Drachen Saphira reitet Eragon durch die Welt.



**SCHÜTZE** Mit Pfeil und Bogen trifft der Held auch weit entfernte Feinde.

# Eragon

Mixen Sie Feuer speiende Drachen, Nonstop-Action, eine Filmlizenz und Sie erhalten das Action-Adventure Eragon.

In irrem Tempo rast der Drache über die schneebedeckten Felsen, prallt fast gegen eine Mauer, zieht im letzten Moment nach rechts, holt tief Luft, bläst seinen flammenden Atem gen Ölfeld, die herumstehenden Pixelgegner gehen direkt in Flammen auf.

Bevor Sie jedoch so weit sind und auf Ihrem Drachen durch die Lüfte fliegen, gehen einige Spielstunden ins Land. Schließlich müssen Sie zuerst trainieren. Der junge Held Eragon weiß nämlich noch nichts von seiner Bestimmung, ein Drachenreiter zu werden. Auch mit Kämpfen hat er bis dato eher wenig am Hut. Daher muss er die Kampfkunst zunächst mühsam erlernen.

## Kämpfen will gelernt sein

Zu Beginn haben Sie Ihre Fäuste kaum unter Kontrolle. Gegen Ende des Spiels ist es Ihnen hingegen möglich, Kombinationen auszuführen, die selbst Jackie Chan vor Neid erblassen lassen würden. Einen großen Troll erledigen Sie, indem Sie auf ihn zu rennen, hinaufspringen und ihm mit dem Schwert die letzte Ehre erweisen. Wesentlich einfacher stellt sich die Sache mit dem Drachen dar. Sie müssen nicht lange suchen, denn das Drachenei findet Sie – und nicht andersherum. Dann erst reiten Sie erhobenen Hauptes auf Ihrem Drachen Saphira.

Das Fliegen stellt sich als sehr leicht heraus und passt somit in das Schema des restlichen Spiels. Bisher ist alles auf satte Action ausgelegt, Freiheiten suchen Sie vergebens, alles ist strikt linear gehalten. Trotz der Herkunft aus dem Konsolenbereich könnte der Titel auch auf dem PC Anerkennung finden. Nicht zuletzt aufgrund der Film- und Buchvorlage. (st)

**Entwickler:** Stormfront Studios
**Anbieter:** Vivendi
**Termin:** November 2006

## ... im Vergleich mit



**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**

- **GRAFIK** Grafisch ähnelt **Eragon** dem **Herr der Ringe**-Titel nur in Maßen. Das liegt daran, dass circa 20 Zeilen des Programmcodes übernommen wurden.
- **KOOP-MODUS** Auch bei **Eragon** ist es möglich, im Koop-Modus zu spielen. Sie springen einfach in eine bereits laufende Partie ein und ersetzen so den Computergegner.
- **LEVEL** Der größte Level aus **Eragon** ist rund 30-mal so umfangreich wie der größte Level des **Herr der Ringe**-Teils. Das liegt allerdings daran, dass für einen Flug wesentlich mehr Platz zur Verfügung stehen muss.
- **DRACHEN** Im Gegensatz zu **Rückkehr des Königs** fliegen Sie in **Eragon** auf Ihrem Drachen Saphira und steuern sowohl Drachen als auch Flugkapitän.
- **FILMLIZENZ** Genau wie **Der Herr der Ringe** wird **Eragon** eine Filmlizenz innehaben. In Deutschland erscheint der Film im Dezember 2006, also nach dem Spiel.

**INTERVIEW MIT DON L. DAGLOW**

## „Action-Spieler werden diesen Titel lieben."



**DON L. DAGLOW** ist Präsident von Stormfront Studios.

**PC Games:** Warum sollten Spieler **Eragon** spielen wollen?

**Don L. Daglow:** „Für Leser des Buches und Zuschauer des Films wird **Eragon** sehr interessant, weil es die Energie des Films und des Buchs ins Spiel portiert, den Spieler mitfiebern lässt. Der Spieler erlebt quasi, wie dieser junge Mann, der nicht weiß, wer er ist, sich im Laufe der Geschichte weiterentwickelt. Vor allem Action-Spieler werden diesen Titel aufgrund der verschiedenen Combos lieben."

**PC Games:** Müssen die Spieler den Film gesehen oder das Buch gelesen haben, um das Spiel und die Geschichte zu verstehen?

**Don L. Daglow:** „Nein, definitiv nicht! Das müssen sie nicht. Natürlich ist es gut, wenn der Spieler vorher das Buch gelesen oder den Film gesehen hat. Dadurch ist der Wiedererkennungswert wesentlich höher. Wir haben den Vorteil, dass wir die Charaktere nicht alle per Text vorstellen müssen. Das bedeutet, dass wir dem Spieler viele Leseeinheiten ersparen können. Der Spieler wird die Geschichte aber auf jeden Fall verstehen, so viel verspreche ich."

10.


**TALKSHOW** In filmähnlichen Dialogen forschen Sie nach der grausamen Wahrheit.


**TRAUMA** In den Erinnerungen steuert man sämtliche der fünf verängstigten Patienten.

# Overclocked

Ein Adventure, das mit anspruchsvollen Themen und mehreren Handlungsebenen mehr will, als „nur" zu unterhalten.

Obwohl klassische Abenteuerspiele vor allem von ihrer Geschichte leben, können doch nur die wenigsten wirklich mitreißen oder den Spieler sogar vor herausfordernde Fragen stellen. **Moment of Silence** (Wertung: 81 in PC Games 11/2004) war einer der rar gesäten Titel, dem dieses Kunststück gelang – trotz grober Mängel beim Gameplay. Mit **Overclocked** melden sich die Entwickler zurück – mit vielen Ideen und noch mehr Hingabe.

## Vielschichtige Handlung

Das Stichwort für **Overclocked** lautet: Gewalt. Man spielt einen Militärpsychiater, der fünf traumatisierte Patienten untersucht, die Opfer von Gewalt wurden – oder selbst Täter sind. Das faszinierende Konzept dahinter: **Overclocked** erzählt seine Handlung auf zwei Ebenen. Die erste ist die des Psychiaters, auf der man sieben Tage lang die Patienten ausfragt, sich mit der Polizei auseinandersetzen und um seine privaten Probleme kümmern muss. Die andere Ebene ist die der fünf Patienten. In Gesprächen dringt der Psychiater nach und nach in ihre Erinnerungen ein, das Spiel stellt das mit zwei getrennten Bildschirmhälften dar – ähnlich wie in der TV-Serie **24**: Links das Gespräch im Behandlungszimmer, rechts die Erinnerung des Patienten, die man Stück für Stück nachspielt.

Im Kern ist **Overclocked** ein klassisches Point-&-Click-Adventure bester Machart und bietet typisch deftige Rätsel und viele Dialoge. Letztere fallen aber nervenschonender und knackiger als in **Moment of Silence** aus – die Entwickler haben offenbar eine Menge dazugelernt. **Overclocked** ist ein hochinteressanter Titel mit massig Potenzial! (fs)

**Entwickler:** House of Tales
**Anbieter:** Anaconda/Dtp
**Termin:** April 2007

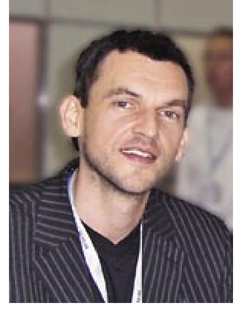
### ... im Vergleich mit

Geheimakte Tunguska

- **CHARAKTERE** In **Tunguska** steuert man zwei Figuren teilweise zur selben Zeit. Dem Stichwort Gleichzeitigkeit verleiht **Overclocked** aber neue Bedeutung: Ein Hauptcharakter plus fünf spielbare Nebenfiguren auf zwei Handlungsebenen – das gab es noch nie!
- **STORY** **Overclocked** ist linear und behandelt ernste Themen. Neben der finsteren Haupthandlung gibt es spannende Nebenplots wie eine Kriminalgeschichte und Eheprobleme. Vielversprechend!
- **GRAFIK** Das vorgerenderte **Overclocked** verwendet noch mehr der schicken Kamerafahrten aus **Moment of Silence**, selbst Zooms und Schnitte finden Verwendung – ein Segen für die Atmosphäre.
- **RÄTSEL** **Tunguskas** kluge Knobeleien sind fair und komfortabel. Bei **Overclocked** muss sich erst noch zeigen, ob der düstere Cocktail aus Handlung und Rätseln mundet.
- **ANSPRUCH** **Tunguska** ist bestes Entertainment, doch **Overclocked** will mehr erreichen – und konfrontiert uns mit schwierigen Themen.

### INTERVIEW MIT MARTIN GANTEFÖHR

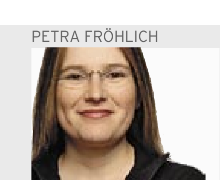
## „Warum sollte ich das Gleiche machen wie Lucas Arts?"


**MARTIN GANTEFÖHR** ist Creative Director bei House of Tales.

**PC Games:** Was habt ihr aus der Kritik an **Moment of Silence** gelernt?
**Ganteföhr:** „Eine Menge! Fehlende Exit-Punkte wird es beispielsweise nicht mehr geben. Unsere Gespräche werden kürzer und knackiger, denn unser neues Dialogsystem erlaubt eine filmähnliche Erfahrung mit Schnitten und Gegenschnitten. Wir können so mehr Emotionen transportieren, ohne den Spieler mit Texten zu erschlagen."
**PC Games:** In **Overclocked** geht es um Gewalt. Klingt nach kompliziertem Stoff!
**Ganteföhr:** „Ach weißt du, ich hatte keinen Bock mehr auf diese abgenudelten Storys, wie man sie in so manchen Spielen derzeit erlebt. In **Overclocked** behandeln wir interessante, ernste Themen wie Gewalt und Manipulation. Dabei lotet man als Spieler aus, wo unsere Grenzen liegen – dank der zwei Handlungsebenen können wir nun richtig in die Materie eintauchen. Ganz klar: **Overclocked** verlangt dem Spieler so einiges ab. Aber es ist auch einfach ein gutes Abenteuerspiel, das Spaß macht!"
**PC Games:** Wie ist es derzeit, ein anspruchsvolles Adventure zu entwickeln?
**Ganteföhr:** „Mitterweile wagen sich wieder viele Entwicklerstudios an das Genre heran, das finde ich einfach toll. Leider denken viele aber immer noch, wir müssten unsere Spiele so machen wie Lucas Arts in der guten alten Zeit. Versteh mich bitte nicht falsch: **Day of the Tentacle** ist in meinen Augen das geilste Spiel der Welt! Doch deshalb muss ich doch nicht das Gleiche machen, oder? Mit **Overclocked** haben wir einen völlig neuen Ansatz. Unsere zwei Handlungsebenen – die sieben Tage im Leben des Psychiaters sowie die Erinnerungen der Patienten – sind wirklich mal etwas ganz anderes. Außerdem haben wir uns auch technisch einiges einfallen lassen, um unsere Geschichte besser zu erzählen – mit Kamerafahrten, Zooms und Schnitten erzeugen wir eine dichte Atmosphäre."

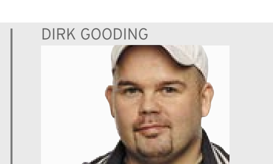
# TEST

PETRA FRÖHLICH



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Anno 1701 Beta, Company of Heroes
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Die Gilde 2
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Anno 1701

DIRK GOODING



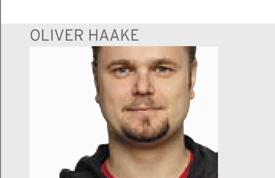
**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Medieval 2: Total War (Preview), WoW (PvP)
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Die PvP-Regeln in WoW ändern sich erst im Add-on.
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Medieval 2: Total War

STEFAN WEISS



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Paraworld
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Die Anzeige auf der Waage nach dem Urlaub.
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Warhammer: Mark of Chaos

OLIVER HAAKE



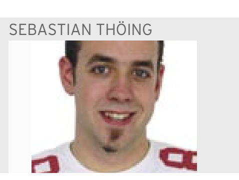
**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Company of Heroes
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Faces of War
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Warhammer Online: Age of Reckoning

THOMAS WEISS



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Gothic 3
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Warhammer Online: Age of Reckoning

SEBASTIAN THÖING



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Flight Simulator X (Preview-Version)
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
C&C 3 nicht auf der GC angespielt zu haben ...
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Supreme Commander, Crysis

FELIX SCHÜTZ



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Gothic 3 ... und natürlich God of War (dt.) für PS2
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Baphomets Fluch 4 ... ich hatte mehr erwartet.
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Alone in the Dark 5 – für mich das Highlight der GC!

BENJAMIN BEZOLD

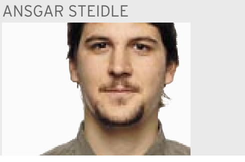
**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Lego Star Wars 2
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Black Buccaneer
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Dark Messiah of Might and Magic

JUSTIN STOLZENBERG



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Pro Evolution 5 (Online)
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Die Gilde 2
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Test Drive Unlimited

ANSGAR STEIDLE



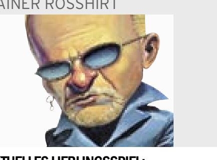
**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Die Gilde 2 – soweit es läuft ;)
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Vietcong 2. Endlich gespielt. Kaum Flair.
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Kane & Lynch

MARC BREHME



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Company of Heroes
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Dark Messiah of Might and Magic

RAINER ROSSHIRT



**AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:**
Age of Empires 3
**GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:**
Age of Pirates
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:**
Age of Empires 3: The Warchiefs

## So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

## DIE MOTIVATIONSKURVE




### Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

### So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

**Mit vielen Punkten belohnen wir:**

- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

**Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:**

- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

**Abzüge gibt es für:**

- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

### Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

### Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

## DIE SPIELSPASSWERTUNG

**> 90%**
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

**> 80%**
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

**> 70%**
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

**> 60%**
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

**> 50%**
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

**< 50%**
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.






KLASSE 5



BEISPIEL: COMPANY OF HEROES

BEISPIEL: PREY

KLASSE 4



BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3



BEISPIEL: C&C GENERÄLE



BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2



BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1



BEISPIEL 1: STARCRAFT



BEISPIEL 2: DIE SIMS

## DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

| Klasse | Typ | Technischer Standard des Jahres | Beschreibung | Beispiele |
|---|---|---|---|---|
| 5 | Referenzklasse | 2005/2006 | • Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen<br>• Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware<br>• Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt<br>• An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen | Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion |
| 4 | Oberklasse | 2004 | • Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei<br>• Bestnoten in fast allen Kategorien | FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004 |
| 3 | Mittelklasse | 2003 | • Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt | Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft |
| 2 | Untere Mittelklasse | 2002 | • Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt | Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred |
| 1 | Unterklasse | 2001 | • Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist | Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2 |

### Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

| Kriterium | Beispiele |
|---|---|
| Beleuchtung | Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel |
| Oberflächen | Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping |
| Effekte | Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3) |
| Animationen | Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3) |
| Detailgrad Models | Figuren, Fahrzeuge |
| Detailgrad Spielwelt | Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten |
| Perspektive | Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen) |

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

### So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

## GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

| Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4 |
|---|---|---|---|
| Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie | Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 | Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) | Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT |

## PC-GAMES-AWARD




### PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.




### Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

**Age of Empires 3**
**Battlefield 2**
**Black & White 2**
**Company of Heroes**
**Earth 2160**
**Far Cry (dt.)**
**F.E.A.R.**
**Half-Life 2**
**NBA Live 07**
**Prey**
**Quake 4 (dt.)**
**Splinter Cell 3: Chaos Theory**
**X3: Reunion**

### PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

**Age of Empires 3**
**Battlefield 2**
**Call of Duty 2**
**Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde**
**Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2**
**F.E.A.R.**
**Far Cry (dt.)**
**FIFA 07**
**GT Legends**
**GTA San Andreas**
**Jedi Knight: Jedi Academy**
**Medal of Honor: Allied Assault**
**NBA Live 07**
**Need for Speed Underground 2**
**NHL 07**
**Rome: Total War**
**Spellforce**
**Splinter Cell 3: Chaos Theory**
**Star Wars: Empire at War**
**Thief 3**
**Vampire: The Masquerade - Bloodlines**
**Warcraft 3**
**World of Warcraft**

AUF DVD
▮ Video



# Gothic 3

PC Games SILBER AWARD 87 11/2006







Für deutsche Rollenspielfans ist Gothic 3 so etwas wie der Heilige Gral. Leider hat das Sakrament ein Problem: Es ist von störendem Ungeziefer befallen.

Vorfreude ist etwas Teuflisches. Da fiebert man über Jahre hinweg einem Erscheinungstermin entgegen, freut sich wie ein kleines Kind über jeden neuen Infoschnipsel und schläft des Nachts voller Stolz in seiner Fan-Bettwäsche. Und dann, wenn der Tag X gekommen und das ersehnte Spiel erschienen ist, macht sich Ernüchterung oder gar Enttäuschung breit – kann ein Spiel denn überhaupt solch riesiger Erwartungshaltung, wie sie auf **Gothic 3** lastet, gerecht werden?

## Es ist vollbracht

Kurz gesagt: Ja. **Gothic 3** ist fertig, es ist da. So, Luft holen. Es ist also gut? Ja, und wie! Aber: Es ist auch verbuggt. So sehr, dass es den Spielspaß schmälert. Wenn Sie zu den zahllosen **Gothic**-Fans gehören, dürften Ihre dringlichsten Fragen damit beantwortet sein. Für alle anderen Spieler schlagen wir zunächst einen Bogen: Was ist **Gothic** überhaupt?

2001 schlüpfte der Spieler erstmals in die Haut eines namenlosen Häftlings, der sich in einem magisch gesicherten Gefängnis auf der Insel Khorinis wiederfand. Dort hatte sich vor prachtvoller Mittelalterkulisse eine kleine Sub-Kultur aus hartherzigen Insassen, machthungrigen Tyrannen und verschlagenen Magiern gebildet. Der Held schwang sich zum Befreier auf, als er die magische Barriere überwand und damit den zweiten Teil der **Gothic**-Reihe und dessen Add-on **Die Nacht des Raben** einläutete. Unter der Führung des Zauberers Xardas war es nun Ziel des Helden, sich dem nahenden Angriff orkischer Armeen sowie einer Handvoll Drachen zu stellen. Danach setzte er mit seinen engsten Freunden Segel in Richtung Festland – und verließ Khorinis auf Nimmerwiedersehen.

So weit die Vorgeschichte, die Sie übrigens nicht kennen müssen, um **Gothic 3** zu genießen: Alles Wissenswerte erfahren Sie im Lauf des Spiels.

## Auf dem neuesten Stand

Nach einem – leider mittelmäßig gerenderten – Introfilm beginnt das Spiel im Dörfchen Ardea, nahe der Küste von Myrtana gelegen. Ein Handgemenge zwischen Orks und Menschen tobt dort. Doch bevor Sie selbst die Klinge zücken, gibt's Hilfestellung in Form von eingeblendeten Tipps. Sie lernen einige Grundlagen der Steuerung, während Sie die Orks mit Schwert und Bogen in die Flucht schlagen. Einsteigerfreundlichkeit war nie ein Markenzeichen der **Gothic**-Reihe, aber nun gibt es neben Tipps sogar drei wählbare Schwierigkeitsgrade – da ist das erste Lob an die Entwickler fällig!

Das Dörfchen ist nun zwar befreit, doch die Gefahr ist nicht gebannt: Der Menschenkönig hat den Krieg gegen die Orks verloren und verschanzt sich und seine Festung unter einer magischen Kuppel. Grund für die Niederlage ist das Verschwinden der Runenmagie, ohne die waren Zauberer und Paladine chancenlos. Hinzu kommen beunruhigende Erzählungen über Xardas: Es heißt, er habe den Orks zum Sieg verholfen und versteckt sich nun in Nordmar, einem der drei neuen Spielgebiete. Die erste Hauptquest lautet: Xardas finden!

Vorher untersuchen Sie aber noch die auf dem Boden liegenden Leichen. Zu den Wertsachen der erschlagenen Orks gehören ein paar nette Tauschgegenstände wie Waffen und berauschende Getränke – das ist Ihr Einstiegskapital. Zum ersten Mal in einem **Gothic**-Spiel beginnt man übrigens nicht als wattepustender Nichtskönner: Der Held verfügt über Grundkenntnisse im Schwertkampf und Bogenschießen, kann Heiltränke brauen und einfache Schlösser knacken.

## Faszinierende Welten

Der erste Spaziergang durch Myrtana ist schöner als Urlaub: In der Ferne erkennen Sie geschwungene Hügel, schroffe Felsen und dichte Baumreihen, über denen sich die strahlende Mittagssonne vor einem mit dynamischen Wolken betupften Himmel erhebt. Es wuchern Sträucher, Büsche und Gräser, die sich um die am natürlichsten wirkenden Wälder der Spielegeschichte schmiegen. Kein Baum gleicht dem nächsten, kein Felsen und kein Bach, der uns nicht förmlich das Wort „glaubwürdig" entlockt. Die Umgebungen von Myrtana sind brillant, aber nicht frei von Schönheitsfehlern: Manche Wasserfälle wirken beispielsweise so starr und in die Landschaft geklebt, als wären sie Platzhalter.

Der Krieg hat seine Spuren hinterlassen. Eine abgefackelte Hütte am Wegesrand erweckt

## So haben wir getestet

**Gothic 3 zählt zu den wichtigsten Titeln des Jahres – schade, dass sich der Test als einer der schwierigsten 2006 entpuppte.**

Mehrere Beta-Versionen des Spiels wurden uns in der ersten Septemberwoche zur Verfügung gestellt, welche zwar voll spielbar, aber noch übersät mit Bugs und Balancing-Problemen waren. Auf Basis dieser nicht testfähigen Fassungen entstanden unter anderem Szenen, die Sie auf der Cover-DVD begutachten können.

### Die Testversion kommt

Am Dienstag, dem 12.09.2006, dann die Erleichterung: Wir ziehen uns mitten in der Nacht die stark verspätete Test-Version von Jowoods FTP-Server und beginnen in den Morgenstunden mit dem Test. Leider stellen wir schon bald fest, dass immer noch viele Bugs für Abstürze und KI-Probleme sorgen. Die Fehler sind teilweise so gravierend, dass wir anhand des uns vorliegenden Testmusters eine 90er-Wertung nicht vertreten können.

### Beim Entwickler nachgefragt

Bei Jowood versichert man uns, dass die Bugs bis zum Release am 13. Oktober der Vergangenheit angehören. Wie das gehen soll, ohne die Käufer zu verärgern? Ganz einfach: **Gothic 3** ist mit einer Auto-Update-Funktion ausgestattet, sodass jeder Spieler mit Internetverbindung direkt die neueste Version des Spiels herunterladen kann, noch bevor er es das erste Mal gestartet hat.

### Warum kein Gold-Award?

Wir können nur das bewerten, was uns zum Test vorliegt. So gerne wir auch glauben möchten, dass **Gothic 3** am Tage seiner Veröffentlichung bugfrei ist, können wir doch nicht sicher sein – unsere Wertung basiert weder auf Vermutung noch Hoffnungen. Daher werden wir uns die gepatchte Verkaufsversion des Spiels nochmal sehr genau ansehen – und auf www.pcgames.de regelmäßig aktualisierte Test-Updates für Sie bereitstellen.

## Die Collector's Edition

**Für Gothic-Fans ist diese Sammleredition ein Pflichtkauf.**

In der edlen Verpackung befinden sich neben dem Spiel als deutsche Version auch einige Extras: Eine Stoffkarte der Spielwelt, ein Buch mit Konzeptzeichnungen, eine Halskette mit **Gothic**-Symbol als Anhänger und eine Making-of-DVD. Die Sammleredition ist ab dem 13.Oktober für ca. 70 Euro erhältlich.



**MASSENVERNICHTUNG** Die Eisexplosion richtet verheerende Schäden um den Helden an – dieser Ork ist gleich von Eiszapfen gespickt.

**EINGEKREIST** Bei einem Spaziergang durch die frostige Einöde Nordmars mischen wir einen orkischen Spähtrupp auf.

**SCHATTEN IN DER TIEFE** Die beliebten Minecrawler hausen wieder am liebsten in finsteren Stollen und Schächten.

**EGO-SHOOTER** Auch aus der Ich-Perspektive wird gekämpft. Beim Bogenschießen ist das sinnvoll!

**VERFLUCHTE STADT** In den Ruinen der einst prächtigen Festung Gotha hausen nun Untote und dieser mächtige Dämon.

**SPIELGRAFIK** Was wie ein Postkartenmotiv erscheint, ist nicht mehr als eine typische Szene in **Gothic 3** – so gut sieht es aus!

**FAIRER KAMPF** Je stärker der Held wird, desto eher kann er es auch mit solchen Fleischbergen aufnehmen. Flinke Schwerthiebe lassen dem Gegner kaum Chancen.

den Eindruck, als habe sie dort schon ewig gestanden. In Städten und Dörfern erschlägt einen fast die Detailliebe, wenn mürrische Orks ihre ausgemergelten Sklaven zur Arbeit nötigen. Doch auch diese Bestien haben Gefühle, sie sind keine grünhäutigen Klischeegeburten. Hier warten echte Charaktere auf Sie, geschaffen von Autoren, die von ihrer Arbeit mindestens ebenso viel verstehen wie die Schöpfer des Edel-Rollenspiels **Oblivion**. Das Problem: Den Entwicklern von Bethesda hat man offensichtlich mehr Zeit gelassen als denen von Piranha Bytes, denn anders als in **Oblivion** ist das Verhalten mancher NPCs in **Gothic 3** leider von Bugs durchsetzt. Lesen Sie mehr dazu im Kasten „Der Bug-Report".

## Wählen Sie Ihren Weg!

Welche Rolle spielen Sie in diesem Spiel? Die Antwort zu kennen bedeutet, sich mit der Welt von **Gothic 3** vertraut zu machen: Da Orks an der Macht sind, geht's vielen Menschen schlecht. Sie wurden zu Sklaven, die bis zum Umfallen schuften müssen. Andere arbeiten stattdessen als Söldner für ihre orkischen Herren. Eisern überwachen diese die Zwangsarbeit und erhalten die Ordnung in den Gefangenenlagern. Für Nachschub an Sklaven sorgen die skrupellosen Assassinen aus der Wüste Varant. Letztere ist neben Myrtana und Nordmar die dritte Spielumgebung in **Gothic 3**.

Doch es gibt Widerstand: Außerhalb der Städte leben königstreue Rebellen im Untergrund und planen die Rückeroberung ihrer Heimat. Auch im eisigen Nordmar werden die Klingen gewetzt: Die Clans der Nordmänner erhalten Unterstützung von Xardas und sammeln ihre Kräfte für eine Rückeroberung. Ebenso forschen hier die entmachteten Feuermagier nach einer neuen Zauberquelle – was natürlich nicht ohne Ihre Hilfe gelingen kann. Nun stellt sich also die schwierige Frage: Was tun Sie? Ein Assassine werden und entflohene Sklaven jagen? Sich den Söldnern anschließen und mühsam im Ansehen der Orks aufsteigen? Oder möchten Sie den Rebellen unter die Arme greifen und ihnen Mut machen, sich gegen die Sklavenjäger und Menschenfeinde aufzulehnen? Jede Fraktion ist so detailreich und sorgfältig ausgearbeitet, dass es fast einer Bestrafung gleichkommt, sich nur für eine entscheiden zu dürfen. Man möchte alle drei ausprobieren, der Wiederspielwert ist hoch – zumal jeder Weg zu einer unterschiedlichen Endsequenz führt.

Bevor Sie aber einer Gruppe fest angehören, gilt es zunächst, Rufpunkte, sprich Anerkennung, zu ernten. Nur bei entsprechender Beliebtheit lässt man Sie in die oberen Bereiche von Städten und verkauft Ihnen lebenswichtige Rüstungen. Den Rebellen imponieren Sie zum Beispiel, wenn Sie einige Waffenbündel aus orkischen Lagerhäusern stehlen. Oder wenn Sie sich am Überfall auf eine orkische Karawane beteiligen. Es gibt buchstäblich Hunderte solcher ineinander verwobener Quests, jede davon getragen von stilvollen Charakteren. Selbst kleine Nebenplots glänzen mit professionell gesprochenen Dialogen, an die man sich dank markiger Sprüche selbst Dutzende Spielstunden später problemlos erinnert. Ständig sind Entscheidungen gefragt, selten bleibt eine Handlung ohne Konsequenzen. Die Glaubhaftigkeit dieses Aufgabengeflechts ist beeindruckend und steht dem von **Oblivion** in nichts nach.

## Mitgedacht

**Gothic 3** spielt sich ähnlich wie seine Vorgänger, aber besser – die Entwickler haben sich

## SO FUNKTIONIERT DAS BRANDNEUE KAMPFSYSTEM

**Für den dritten Teil haben die Gothic-Entwickler ihr altes Kampfsystem über Bord geworfen – was für eine gute Entscheidung!**

Für Gothic 3 wurde ein neues Kampfsystem ersonnen und mit äußerst geschmeidigen Animationen gewürzt. Die simplen, aber spaßigen Auseinandersetzungen werden mit der Maus bedient und sind leicht zu beherrschen. Hält man beispielsweise die rechte Maustaste gedrückt und klickt einmal kurz links, so führt man einen schnellen Schwertstreich aus; ein langer Linksklick aus der gleichen Situation lässt den Helden zustechen und Feinde am Boden erledigen. Auch der Kampf mit zwei Schwertern ist erlernbar – ein Stil, der eher einem wirbelnden Tanz gleich kommt. Stangenwaffen und Äxte sind ebenso im Angebot wie diverse Bögen und Armbrüste. Für Letztere lohnt sich der Wechsel in die Ego-Perspektive, denn erstmals dürfen Sie in einem Gothic-Spiel per Fadenkreuz das Ziel bestimmen – ganz ähnlich wie in Oblivion!



## DER SOUNDTRACK VON GOTHIC 3

**Selten zuvor wurde für die Musik eines Computerspiels solch ein Aufwand betrieben.**

Der deutsche Komponist Kai Rosenkranz (26) hatte mit seinem Soundtrack zu Gothic 3 wahrhaft Monumentales vor: Um das Projekt zu stemmen, wurden mehr als 160 Leute angeheuert. Darunter: die Bochumer Symphoniker, der FILMharmonic Choir Prague sowie das Aufnahmeteam „scoreworkers". Ebenfalls beteiligt waren die japanische Trommler-Gruppe GOCOO, die Berliner Mittelalter-Band Corvus Corax sowie Lisbeth Scott, die bereits zahlreichen Hollywood-Blockbustern ihre Gesangsstimme lieh. Das Ergebnis ist ein brillant-klassischer Soundtrack, mal episch und mitreißend, mal schwermütig, vor allem aber stets das Spiel perfekt untermalend. Eine Hörprobe auf CD liegt der Premium-Ausgabe der PC Games 11/2006 bei. Den kompletten Soundtrack können Sie auf www.gothic3soundtrack.com bestellen.



**BEI DER ARBEIT** Kai Rosenkranz, Komponist und Multitalent bei Piranha Bytes, sorgt für die fantastische Musikuntermalung in **Gothic 3**.



## Gothic 3: Pro und Contra

**Ist es nun das beste Rollenspiel 2006? Schlägt es Oblivion? Entscheiden Sie selbst anhand dieser fünf Vergleichswerte.**

**Spielwelt: Welches Spiel ist größer und glaubhafter?**
+ Die Welt von **Gothic 3** ist riesig. NPCs haben realistische Tagesabläufe. Es gibt keine Schnellreisefunktion, aber Teleportersteine.
– All das bietet **Oblivion** auch, inklusive Schnellreisefunktion. Gleichstand!

**Kämpfe: Wie viel Spaß machen die Raufereien?**
+ Neue Waffen, neue Kampfstile, simple Maussteuerung: **Gothic 3** hat hier die Nase vorn, das stark verbesserte Kampfsystem macht Spaß!
– **Oblivion** bietet Kämpfe aus der Ich-Perspektive, die aber weniger mitreißen. Die Ego-Sicht von **Gothic 3** taugt dafür nur zum Bogenschießen.

**Grafik: Ist Gothic 3 das erhoffte Technikwunder?**
+ Die Landschaften sind genial, trotz Schönheitsfehlern wie mäßig texturierter Wasserfälle und zuweilen etwas polygonarmer, kantiger Objekte.
– **Oblivion** ist technisch ausgereifter und verzichtet auf lange Ladezeiten. Nur die Weitsicht ist in **Gothic 3** dank Tiefenunschärfe besser.

**Quests: Sind die Aufträge spannend und vielfältig?**
+ Raubeinige NPCs mit markigen Sprüchen tragen Hunderte sorgfältig geschriebene Quests. Brandneu und cool: Revolutionen anzetteln!
– Die Quests sind wieder sehr **Gothic**-typisch. Originelle Ideen wie **Oblivions** Vampirismus oder magische Portale in Ölgemälden fehlen.

**Wiederspielbarkeit: Wie viel Spiel fürs Geld steckt drin?**
+ Drei Fraktionen, drei Endsequenzen – an **Gothic 3** hat man viel Freude.
– **Oblivion** bietet mit Rassen- und Klassenvielfalt Spaß für Monate.

## So einfach ist das neue Handelsmenü!

**PRAKTISCH** Wenn bei einem Tauschgeschäft der Goldwert der Ware nicht für beide Partner identisch ist, so genügt ein Klick auf diesen genialen Button – die Differenz im Tauschbetrag wird dann einfach mit Gold ausgeglichen. Unheimlich clever.

**INTUITIV** Das fummelige Handelsfenster der Vorgänger ist endlich passé. Links die Items des Tauschpartners, rechts das eigene Inventar. Mit Doppelklicks werden Items direkt rübergewuchtet, Rechtsklicks dienen der Feinabstimmung. Vorbildlich!

## Verbesserte Menüsteuerung

Gothic 3 besitzt, was Oblivion fehlte: aufgeräumte und gut per Maus bedienbare Menüs!



**CHARAKTERBILDSCHIRM** Klasse: Talente wie Jagd- oder Alchemiefähigkeiten sind übersichtlich angeordnet und sofort einsehbar. Skills werden wie in den Vorgängern bei Trainern gegen Lernpunkte und diesmal auch gegen Gold gekauft.

**INVENTAR** Waffen, Tränke und mehr sind in fünf aufgeräumte Kategorien verteilt. Items legt man per Doppelklick an oder zieht sie in die Schnellzugriffsleiste am unteren Bildschirmrand.

**ZAUBERBUCH** Aus drei Bereichen wie Herrschafts- oder Beschwörungsmagie legt man Zauber genauso in die Schnellzugriffsleiste wie eine Waffe oder einen Trank. Komfortabel!

**SCHRIFTSTÜCKE** Ob Kochrezept, Schmiedeanleitung, Karte oder Schuldschein – jedes wichtige Dokument ist hier aufgelistet und lässt sich bequem ohne Anklicken durchlesen.

**QUESTLOG UND KARTE** Hauptquests werden separat angezeigt, alle anderen Aufgaben unterteilen sich in die jeweiligen Ortschaften. Auch die wichtige Rufübersicht findet hier Platz.







nämlich einiger Schwachstellen angenommen. Etwa das Kampfsystem, welches nun geschmeidige Fechtszenen erlaubt. Oder die durchdachten und fein per Maus zu bedienenden Menüs. Nicht zu vergessen das überarbeitete Handelsfenster mit dem nobelpreisverdächtigen Ausgleich-Button zum bequemen Tausch von Gegenständen und Gold. Wie diese Features genau funktionieren und warum sie uns so gut gefallen haben, das entnehmen Sie den entsprechenden Extrakästen dieses Artikels.

### Wunderkind Atmosphäre ...

Das gemäßigte Myrtana ist für Kenner der Reihe eine vertraute Umgebung. Hier gibt es Wiesen und Wälder, Scavenger und Minecrawler – typische Merkmale von **Gothic**! Ganz anders erscheinen da die Wüste Varant und das frostige Nordmar: Erstere überrascht mit weiten Flächen, auf denen es neben Palmen und Dünen nichts gibt – es ist eben eine Wüste. Doch der erste Eindruck täuscht, denn auch dort finden sich natürlich hilfsbedürftige NPCs, von Untoten verseuchte Tempel und gewaltige orientalische Städte mitsamt Arenen und geschäftigen Sklavenmärkten.

In Nordmar muss man sich mit den rauen, aber hilfsbereiten Jägern und Schmieden auseinandersetzen, die sich dort niedergelassen haben. Dabei gilt – wie für **Gothic** typisch – ein Mindestmaß an Respekt: Wer beispielsweise unaufgefordert die Hütte eines NPCs betritt, muss mit einer Tracht Prügel rechnen. Und wer munter alle Schatztruhen ausraubt, darf sich nicht wundern, wenn man des Diebstahls verdächtigt wird. Während unserer Testphase hat uns Nordmar etwas weniger gereizt – die nebeligen Eisgipfel bieten nicht so viel Abwechslung wie Myrtana und sind auch nicht so weitläufig wie Varant.

Dafür gibt es andere Highlights in **Gothic 3**. Etwa wenn sich nachts der Mond über die Baumwipfel Myrtanas schiebt und die Umgebung in wohliges Blau taucht. Oder wenn ein Sandsturm über die Dünen von Varant fegt und der Schnee in Nordmar zu fallen beginnt: Die mal mittelalterliche, mal exotische Atmosphäre ist so dicht, man ertappt sich dabei, wie man liebevoll zum Abschied über den Monitor streichelt, sobald man das Spiel beendet. Das ist auch ein Verdienst des Soundtracks: Welcher Aufwand für die epischen Kompositionen betrieben wurde, erfahren Sie im Extrakasten auf Seite 91.

### ... und Stolperstein Technik

Dass **Gothic 3** Ihrem Computer viel Rechenkraft abverlangt, war eigentlich klar. Die Hardware-Anforderungen sind wirklich enorm – lesen Sie mehr dazu auf Seite 154 in unserem Praxisteil. Schließlich sieht das Spiel sehr gut aus und muss sich gegenüber **Oblivion** lediglich in Hinblick auf manche Texturdetails und einige polygonarme Objekte geschlagen geben. Denn in Sachen Weitsicht – clever durch einen Tiefenunschärfe-Effekt erkauft – und Lichteffekte ist das Spiel auf der Höhe der Zeit. Unschön finden wir hingegen die Ladephasen: Selbst das Aufrufen eines Spielstandes kann locker eine Minute übersteigen. Zu lang!

Das Hauptproblem sind aber die Bugs – darunter auch solche, die zum Absturz führen, selbst beim Speichervorgang. Die KI von Gegnern und NPCs hat außerdem zuweilen Aussetzer. Unglaubwürdige Szenen und schlimmstenfalls Sackgassen sind die Folge. Solche Ungereimtheiten sind es, die **Gothic 3** derzeit die eigentlich selbstverständliche Wertung jenseits der 90 verweigern. Das Zauberwort für einen Gold-Award lautet daher: Patch! (fs)

**MUSKELPAKET** Schwarze Trolle gehören zu den schwierigsten Gegnern im gesamten Spiel – nur für erfahrene Helden geeignet!

**EIGENLEBEN** Wie für die **Gothic**-Reihe typisch, besitzen die NPCs auch im dritten Teil wieder Unmengen glaubhafter Tagesabläufe und Beschäftigungen.

## Leistungs-Check

| PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶ | | KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro – 800x600 | KLASSE 1 – 1.024x768 | KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT – 1.024x768 | KLASSE 2 – 1.280x1.024 | KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO – 1.024x768 | KLASSE 3 – 1.280x1.024 | KLASSE 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX – 1.024x768 | KLASSE 4 – 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2.000 MHz oder XP 2000+ | MIN. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Technisch unmöglich |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar |
| 2500 MHz oder XP 2500+ | MIN. DETAILS | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Technisch unmöglich |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| 3000 MHz oder XP 3000+ | MIN. DETAILS | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal | Optimal | Technisch unmöglich |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel |
| 3500 MHz oder Athlon 64 3500+ | MIN. DETAILS | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Technisch unmöglich |
| | MAX. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| 4000 Mhz oder Athlon 64 4000+ | MIN. DETAILS | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Technisch unmöglich |
| | MAX. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Optimal |

RAM ▼: 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Unzumutbar), 1.024 MB (Akzeptabel), 2.048 MB (Optimal)

**SPIELBARKEIT:** Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

**TUNING-TIPPS**
Für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen muss mindestens eine 3,5-GHz-CPU, eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT und 2 GByte Arbeitsspeicher in Ihrem PC stecken. Bei einer Shader-2-Karte fehlen die Figurenschatten und der Bloom-Effekt. Reduzieren Sie für mehr Leistung die Sichtweite.

## Der Bug-Report

**Sechs unterschiedliche Test-Rechner, sechs Mal ähnliche Probleme.**

Welche Fehler wir festgestellt haben – und was die Entwickler bis zum Verkaufsstart in den Griff bekommen wollen:

- Häufige Abstürze auch beim Speichern.
- KI-Aussetzer sorgen für unglaubwürdiges Verhalten von NPCs und Tieren. Schlimmer noch, wenn eine Quest durch unvorhersehbares (Fehl-)Verhalten der NPCs nicht mehr lösbar ist!
- Gelegentlich hatten wir mit einem umherspringenden, fehlerhaft dargestellten Maus-Cursor zu kämpfen.
- Truhen, Betten und Schleifsteinen fehlen sichtbare Hotspots oder Markierungen.
- Beim Öffnen von verschlossenen Truhen wird ungefragt ein Dietrich verbraucht.
- Manchmal läuft der Held bizarre Umwege, anstatt Truhen direkt anzusteuern.

# Die Wüste Varant

**TROCKENE HITZE** Südlich von Myrtana liegen die weiten Dünen von Varant. Außer ein paar Oasen und Sandcrawlern gibt es hier nichts als Staub und Sonne. Ein unwirtlicher Ort, in dem sich Assassinen und Nomaden um die knappen Wasservorräte streiten. Varant ist weniger vielfältig als Myrtana, doch das exotische Flair entschädigt dafür!





**ZWIST** Während die Assassinen in den wenigen befestigten Städten hausen, durchstreifen die hilfsbereiten Nomaden die gefährliche Wüste. Nomaden sind keine spielbare Gruppierung, doch zuweilen kann man ihnen bei ihren Problemen zur Hand gehen. Irgendwann zahlt es sich aus!



**SONNENSCHUTZ** Die Assassinen verfluchen Innos, Gott der Sonne und des Lichts. Zu Recht, denn in Varant verliert der Held seine kostbaren Ausdauerpunkte noch schneller. Entsprechende Schutzkleidung oder Resistenzen sorgen für Erleichterung.

**ARENA** In Städten wie Mora Sul steigt man auch mal in den Ring, um sich höheres Ansehen zu verschaffen. Ein besserer Ruf bedeutet bessere Rüstungen und Kontakt zu den einflussreichsten Händlern. Trainer lehren Sie hier die beidhändige Kampftechnik.



**MENSCHENHANDEL** Auf den Sklavenmärkten wird feilgeboten, was die Assassinen zuvor mühsam eingefangen haben: Menschen sind für Orks und Sklavenhändler nicht mehr als Nutzvieh. Assassine zu sein bedeutet, sich von moralischen Bedenken zu befreien.



**KULTURERBE** Die Orks zeigen ein seltsames Interesse an alten Tempeln, Ruinen und Ausgrabungen. Sich dort umzusehen setzt Furchtlosigkeit gegenüber Skorpionmonstern und Untoten voraus. Stellen Sie sich gut mit den Orks und bitten Sie um Beistand!

# Die Eisgipfel von Nordmar

**KÜHL** So wie Sie in Varant unter der Hitze leiden, ist auch das frostige Klima Nordmars ein Problem: Um Ausdauer zu sparen, ist wärmende Kleidung oder Kälteresistenz nötig. Nordmar ist ein stets nebelverhangenes, etwas lebloses Gebiet, in dem man sich nicht so lange aufhält wie in Myrtana.





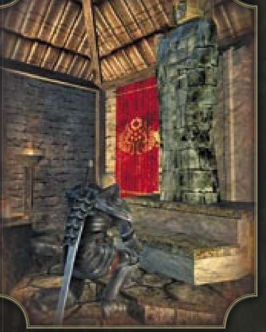
**GEFAHREN** So friedlich das verschneite Nordmar auch wirkt, ist es doch ein hartes Pflaster für unerfahrene Wanderer. Besonders die Rudel an Schneewölfen und Säbelzahntigern sorgen für Ärger, weshalb Sie ohne gute Ausrüstung besser einen Bogen um dieses Gebiet machen.

**UNHEIL IM NORDEN** Xardas ist mal wieder umgezogen – sein neuer Turm befindet sich nun auf einer frostigen Anhöhe in Nordmar. Welche Rolle der undurchschaubare Magier diesmal in seinen Plänen für Sie vorgesehen hat ... verraten wir nicht!



**STUDIEN** In Nordmar gibt es viel zu lernen, etwa wie man Orks zusätzlichen Schaden zufügt oder ein effektiver Jäger und Schmied wird. Daher ist es sinnvoll, auch scheinbar unbedeutende Quests zu lösen, denn der Lohn kann umso größer sein.





**GLAUBENSFESTUNG** Da die Runenmagie verloren ist, haben sich die entmachteten Feuermagier und Paladine in einem Kloster zusammengefunden, um nach neuen Zauberquellen zu forschen. Bis dahin sind Spruchrollen die einzige Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken.



**LEISE** Die Stimmung im Lager des Wolf-Clans ist gedrückt: Der beliebte Jäger Bogir, hier links im Bild, entpuppt sich als lebensmüder Druide, der sich dank seines Amuletts in einen Wolf verwandeln kann. Er sucht einen würdigen Nachfolger. Und das sind Sie!







# Das umkämpfte Myrtana

**MILDES KLIMA** In Myrtana halten Sie sich vermutlich die meiste Zeit auf, denn das Gebiet ist nicht nur das größte, sondern auch lebendigste und schlichtweg beste in der Welt von **Gothic 3**. Die Orks halten das Land fest im Würgegriff. Söldner sorgen dafür, dass in den Gefangenenlagern keine Unruhen entstehen. Doch der Schein trügt: Im Unterholz formieren sich bereits Rebellen und bereiten den Gegenschlag vor.



**WETTKÄMPFE** Ähnlich wie in Varant können Sie auch in Myrtana in den Ring steigen. Siege in Arenen verbessern Ihren Ruf, Niederlagen kommen Sie aber teuer zu stehen: Die Kämpfe sind zwar erklärtermaßen ohne tödlichen Ausgang, doch dafür klaut sich der siegreiche Gegner Ihr Gold!

**UNTERGRUNDKÄMPFER** Wenn Sie den Rebellen beistehen, sollten Sie sich in Diebeskunst üben, denn häufig wird man Sie bitten, Gegenstände der Söldner und Orks zu stehlen. Truhen werden nun direkt geöffnet, das Mini-Geschicklichkeitsspiel der Vorgänger gibt es nicht mehr. Gute Entscheidung!





**RESPEKT** Die Söldner sind allesamt harte Burschen, mit denen Sie es sich nicht verscherzen sollten – egal für welche Seite Sie letztendlich einstehen. Entbrennt ein Kampf in Städten, etwa wenn Sie unerlaubt ein Haus durchsuchen, droht unnötiges Blutvergießen.



**ARBEIT** Der Namenlose Held darf sich in vielen Beschäftigungen üben, wie etwa der Jagd und Kochen, Bergbau oder Schmiedekunst. Für Letztere brauchen Sie neben Rohstahl und Bauplänen auch Amboss, Schleifstein und Schmiedehammer.




# Gothic 3

## EINZELSPIELER

500 QUESTS +++ 40 ZAUBERSPRÜCHE +++ 1.000 ITEMS +++ 50 GEGNERTYPEN



**1** Gothic 3 beginnt mit einer Revolution: Während um einen herum die Sklaven von Ardea den Aufstand proben, bringt Ihnen das Spiel einige Grundlagen der Steuerung bei. Toll für Fans der Vorgänger: Unsere alten Freunde Diego, Gorn, Lester und Milten sind vom Start weg mit dabei. Nach dem Kampf erkunden wir das kleine, aber bezaubernde Dörfchen und seine Umgebung. Besonders angenehm: Der Held kann sprinten, auch längere Erkundungstouren gehen daher nicht auf die Nerven.



**DUNKEL** Goblins lieben finstere Stollen und Höhlen. Ohne Fackel sollten Sie sich dort nicht hineinwagen.

**2** Hamal, der Dorfälteste von Ardea, ist entsetzt: Nun, da wir uns gegen die Orks aufgelehnt haben, sollen wir Unterstützung der Rebellen anfordern. Gorn bringt uns daraufhin in das nahe gelegene Reddock, einen Unterschlupf der Königstreuen. Hier gibt es die ersten kleinen Quests, etwa Heilpflanzen für einen Magier sammeln, damit er uns als Gegenleistung etwas über Alchemie lehrt. Ein zweiter Zugangstunnel zu den unterirdischen Höhlen von Reddock ist von Waranen und Goblins besetzt – da prügeln wir uns relativ schmerzfrei durch. Der Held ist tatsächlich von Spielbeginn an kräftiger als in Gothic 2. Unser nächster Auftrag führt ins Dorf Kap Dun, wo wir unseren Kontaktmann, einen getarnten Untergrundrebellen, ausfindig machen sollen.

**6** Varant hat ein Problem: Es gibt zu viel Sand und Palmen, das ist wenig spannend. Anders in Mora Sul, einer Stadt der Händler und Assassinen: Wir tragen Arenakämpfe aus und versuchen, uns bei einflussreichen NPCs beliebt zu machen. Doch nach ein paar Stunden zieht es uns zurück in die Wälder von Myrtana – da gehören wir hin.



**7** Silden ist einfach genial: Als Fischerdorf, Gefangenenlager und Jägertreff in einem bietet diese Stadt genügend Quests, um sich stundenlang zu beschäftigen. Wieder paktieren wir mit den Rebellen, stehlen Waffen und verteilen heimlich Vorräte an Sklaven. Einen inhaftierten Nordmann kaufen wir frei – zum Dank lehrt er uns Kälteresistenz.

**8** Nach vielen Stunden in Silden machen wir uns auf den Weg nach Nordmar. Ernüchternd: Das Gebiet ist etwas zu nebelig und unspektakulär. Versöhnlich stimmt uns dafür der Wolf-Clan: Dort lernen wir, wie man Orks Extraschaden zufügt, und bekommen Hinweise auf den Verbleib von Xardas. Ein Ende der motivierenden Quests ist nicht in Sicht – wir müssen einfach weiterspielen.



STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

Vor Spielstart sollten Sie sich mit zwei Dingen abfinden: Die Ladezeiten sind lang und die Hardware-Anforderungen hoch!

Als wir einen Spielstand anlegen wollen, stürzt **Gothic 3** das erste Mal ab. Das passiert freilich nicht immer, kann aber zuweilen vorkommen und frustet ungemein.

Spaziergänge sind in Varant zunächst etwas anstrengend, da unser Ausdauerwert in der Wüstensonne schneller sinkt. Daher suchen wir sofort nach schützender Ausrüstung.

Ärgerlich: In Mora Sul zahlen wir 1.000 Goldstücke für eine Audienz und die Wachen greifen uns dennoch an. Ein weiterer Bug?

**87**
**PC-Games-Durchschnittswert**
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

**STINKENDER JOB** Der Schweinehirt Phil entpuppt sich als Kontaktmann der Rebellen. Seine Tarnung ist perfekt.

**3** Kap Dun strotzt vor kleinen, interessanten Aufgaben: Zunächst gilt es, Phil, den Schweinehirten, ausfindig zu machen – er ist unser Kontaktmann. Nun die erste Entscheidung: Sollen wir ihn an die Söldner verraten und uns so bei den Orks einschleimen oder helfen wir bei der Befreiung des Dorfes? Wir entscheiden uns für die Rebellen. Doch Kap Dun bietet noch so viel mehr! Etwa einen Jäger nahe des Dorfeingangs – er verbessert unser Jagdgeschick und zeigt uns, wie man Tieren das Fell abzieht. Diebe lehren uns das Stehlen und Feilschen, außerdem erhalten wir einen goldenen Kelch für die Feuermagier in Nordmar – ein wichtiger Hinweis. Sogar ein Assassine tummelt sich hier, er sucht einen entflohenen Sklaven. Wolllen Sie sich an der Suche beteiligen?



**4** Anstatt gezielt Aufträge zu verfolgen, latschen wir einfach interessiert durch Myrtana und schauen uns die Gegend an. In den malerischen Wäldern kann man sich leicht verlaufen, so natürlich wirkt die Umgebung. Weniger schön sind dafür die KI-Bugs einiger Wildtiere und Monster.



**5** Nach zahllosen Umwegen – es gibt so viel zu entdecken – erreichen wir die Wüste Varant. Die orientalische Atmosphäre ist ein willkommener Tapetenwechsel. In Bagar, dem ersten Dorf, treffen wir unseren Kumpel Diego wieder. Sein Bericht über rivalisierende Wüstenvölker und die Herrschaft der Schwarzmagier entfacht unseren Erkundungstrieb.

### STEFAN WEISS MEINT:

STEFAN WEISS

**„‚Einige Dinge werden sich niemals ändern' – oh wie Recht die NPCs in Gothic 3 damit haben."**

Ich bin ein **Gothic**-Spieler der ersten Stunde, habe mich seinerzeit durch alle Patches gehangelt, habe Bugs und Abstürze in Kauf genommen, denn das Spielgefühl war grandios. Jetzt spiele ich den dritten Teil, der mich schon nach zwei Minuten komplett in den Bann gezogen hat. Die Stärke des Spiels liegt immer noch in der hinreißenden Atmosphäre der Spielwelt, die vor allem durch die schrulligen Charaktere und deren Dialoge erzeugt wird. „Das hätte ich dir vorher sagen können", unkt etwa ein genervter Sklave im Plausch mit seinem Kollegen. „Und es kommt noch schlimmer", tönt die Antwort – und er hat Recht damit. Denn richtig übel sind die vielen Fehler, die der Testversion anhaften. Als riesengroßer **Gothic**-Fan ärgert mich das besonders. Die 87 Punkte sind daher als Mindestwertung anzusehen – denn eigentlich gehört dieses Rollenspiel-Meisterwerk ganz oben auf die Referenz-Liste. Und Ihren Einkaufszettel!

### Die Test-Abrechnung

**Produkt:** ............................ Gothic 3
**Testversion:** Review-Code 1.2.25313
**Gespielte Minuten:** ......... 1.380 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)**................23:00
**Verkaufspreis:** ...................... € 45,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:**..................... 1.355 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:**..... ca.€ 2,-

Unsere Testversion hatte viele Bugs. Bis zum Release am 13. Oktober wollen die Entwickler daran noch arbeiten und pünktlich zum Verkaufsstart einen Patch anbieten. Sollten die Bugs tatsächlich weichen, ist eine nachträgliche Aufwertung möglich.

**GOTHIC 3**
CA. € 45,-
13. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ

**„Das brillante Rollenspiel ist derzeit noch etwas kränklich. Bugs gehören verboten!"**

Ein wunderbares Spiel! Es entfaltet eine Welt, bei der jeder Grashalm am richtigen Fleck zu sitzen scheint. Alles wirkt natürlich und glaubhaft. Die Spielwelt ist so einladend und dynamisch, wie man es sonst nur von Online-Rollenspielen kennt. Um dabei die ermüdende Frage noch ein letztes Mal aufzugreifen, nämlich ob nun **Oblivion** oder **Gothic 3** besser ist: Ich weiß es nicht. Beide Spiele sind zu gut und dabei zu unterschiedlich in ihren Ansätzen. **Oblivion** bietet sicherlich die größere Freiheit und die verlässlichere Technik. Doch das eigentliche Spielererlebnis halte ich in **Gothic 3** für einen Tick intensiver – die verschrobenen, mit viel Hingabe vertonten Charaktere haben es mir einfach angetan. Sehr gefreut habe ich mich auch über das geschmeidige Kampfsystem und über die klugen Menüs – so etwas genießt seit dem umständlichen Konsoleninventar von **Oblivion** einen hohen Stellenwert. Doch die Bugs, liebe Entwickler, die haben mich genervt! Kleine Probleme wie Clipping-Fehler verzeihe ich ja gern, doch Abstürze beim Speichervorgang und eine teilweise völlig aussetzende KI sind echte Spielspaßkiller. Das Angebot mit dem Gold Award steht – doch zuerst müssen die Bugs raus.

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Piranha Bytes
**Titel vom selben Entwickler:**
Gothic | Gothic 2 | Gothic 2 Add-on
**Publisher:** Jowood
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

#### MEHRSPIELERMODUS

**Nicht vorhanden**

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 5
**Grafik:** Geniale Landschaftsgestaltung, liebevolle Architektur, tolles Monsterdesign
**Sound:** Orchestrale, epische Musik und viele motivierte Sprecher sorgen für Atmosphäre.
**Steuerung:** Besonders bei Kämpfen und Menüs stark verbessert; wenige Tasten nötig

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

#### PRO UND CONTRA

+ Riesige, durchdachte Welt zum Versinken
+ Simple, unterhaltsame Kämpfe
+ Großartige, glaubhafte Quests
+ Liebevolle Grafik und fantastischer Sound
– Bugs und KI-Fehler in der Testversion

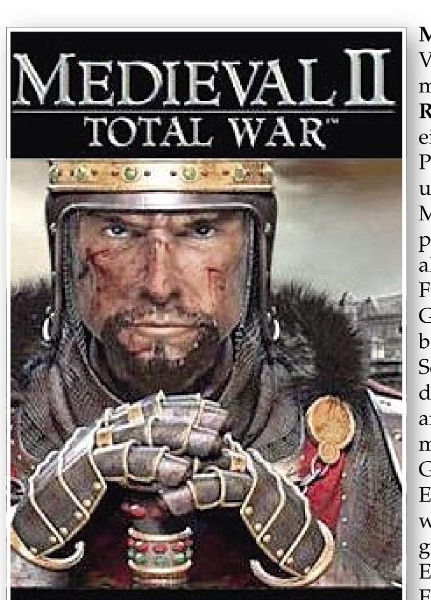
#### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **87**

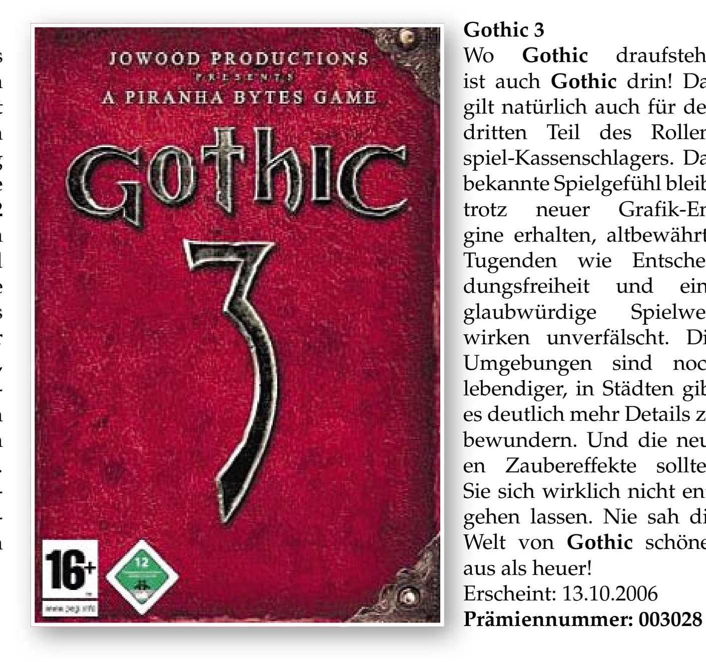


# Hammer-Spiele für null Komma nichts*

*** Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC GAMES wirbt, kann ein Top-Spiel als kostenlose Dankeschön-Prämie abgreifen!**



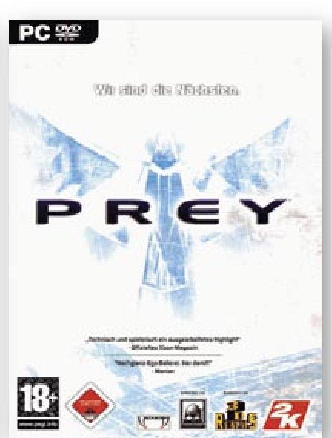
**Medieval 2: Total War**
Von den Entwicklern des mehrfach preisgekrönten **Rome: Total War** kommt ein Strategiespiel für den PC, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt. **Medieval 2** präsentiert das Mittelalter in all seiner Vielseitigkeit und Fülle. Die stark verbesserte Grafik-Engine erweckt das blutgetränkte Chaos der Schlachtfelder zum Leben, dazu gibt es neue Kampfanimationen und Einheiten mit detailliert gestalteten Gesichtern und Rüstungen. Ein erstklassiges und abwechslungsreiches Strategie-Highlight im absoluten Edel-Look!
Erscheint: November 2006
**Prämiennummer: 003068**



**Gothic 3**
Wo **Gothic** draufsteht, ist auch **Gothic** drin! Das gilt natürlich auch für den dritten Teil des Rollenspiel-Kassenschlagers. Das bekannte Spielgefühl bleibt trotz neuer Grafik-Engine erhalten, altbewährte Tugenden wie Entscheidungsfreiheit und eine glaubwürdige Spielwelt wirken unverfälscht. Die Umgebungen sind noch lebendiger, in Städten gibt es deutlich mehr Details zu bewundern. Und die neuen Zaubereffekte sollten Sie sich wirklich nicht entgehen lassen. Nie sah die Welt von **Gothic** schöner aus als heuer!
Erscheint: 13.10.2006
**Prämiennummer: 003028**



**Die Sieder 2: Die nächste Generation**
Remake des beliebtesten **Siedler**-Teils. Der Charme der Knuddelgrafik garantiert durchspielte Nächte. Erscheint: 07.09.2006
**Prämiennummer: 003051**



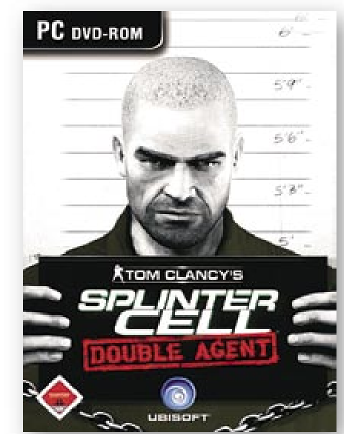
**Prey**
Atmosphärisch dichter, technisch beeindruckender und extrem spannender Ego-Shooter!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
**Prämiennummer: 002947**



**Baphomets Fluch 4: Der Engel des Todes**
Große Gefühle, unverwechselbarer Humor und fesselnde Rätsel: **Baphomets Fluch** kommt zurück!
Erscheint: 30.09.2006
**Prämiennummer: 003052**



**Medusa 5.1 Pro Gamer Edition**
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds und bringen Sie sich mitten ins Geschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
**Prämiennummer: 003034**



**Splinter Cell: Double Agent**
Sam Fisher diesmal als Doppelagent – sein vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher!
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
**Prämiennummer: 003050**



**Neverwinter Nights 2**
Ein D&D-Rollenspiel der **KotOR 2**-Macher – mit Party, deutlich schönerer Grafik, komfortablerem Editor und mehr Einzelspielerspaß. Erscheint: 19.10.2006
**Prämiennummer: 003029**

**50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom**
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein!
**Prämiennummer: 002918**



**Dark Messiah of Might & Magic**
Das Fantasy-Actionspiel bietet alles, was sich Genre-Fans wünschen!
Erscheint: 31.10.2006
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
**Prämiennummer: 003040**

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277



**Einfach und bequem online abonnieren:**

**abo.pcgames.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.**



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
**WICHTIG:** Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird**
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

**Die Prämie geht an folgende Adresse:**
**(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

**Folgende Prämie möchte ich haben:**
Prämie

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PA PR 37

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

AUF DVD
Video

**Ratspalast**
Politischer Dreh- und Angelpunkt. Hier kaufen Sie Titel, bewerben sich für Ämter und gehen vor Gericht.

**Gasthaus**
Baden, tanzen, schlafen, bezirzen oder wegen Gerüchten umhören – das alles geht an diesem geselligen Ort.

**Bankhaus von Newark**
Die letzte Rettung vor der Pleite sind die hier angebotenen Halsabschneider-Kredite.

**Dom**
Gelehrte im Dienst der Kirche halten Messen und produzieren diverse Schriften wie Gedichte und Ablassbriefe.

**Diebesunterschlupf**
Diebe kurieren hier ihre Wunden, lagern und verhökern gestohlene Waren.

**Goldschmiede**
Hier erzeugen fortgeschrittene Handwerker Werkzeug, Waffen und kostbares Geschmeide.

**NEWARK** Das Städtchen nimmt sich bei dem gedämpften Licht am Spätnachmittag in der herbstlichen Umgebung richtig idyllisch aus.

**ERWISCHT** Ein Scherge wurde in flagranti beim Einbrechen ertappt und schlägt sich mit den für ihn viel zu starken Wächtern herum.

**BUNTES TREIBEN** Karren liefern Waren zum Markt und holen Rohstoffe ab. Hier bekommen die Charaktere nützliche Ausrüstung und Mittelchen.



**EDELMANN**
Zwar nicht ganz legal, hier allerdings gängige Praxis: Gegen Geld erhalten Sie Urkunden für neue Titel und Privilegien.

# Die Gilde 2




Das bunte Potpourri aus Lebens- und Wirtschaftssimulation mit einer Prise Rollenspiel versetzt Sie ins 15. Jahrhundert.

Die bunte Genre-Mischung übt bei diesem Spiel einen großen Reiz aus. Als Erstes sticht natürlich die optische Qualität der Städte, Wälder und Seen ins Auge, die auf höchster Stufe auch Grafikliebhaber überzeugen dürfte. Alles versprüht ein hervorragendes Bilderbuch-Mittelalterflair. Die zugegebenermaßen zuckersüße, aber sehr passende Musik, eingespielt von der Thüringer Philharmonie, sowie die Vertonung aller Dialoge von fähigen Sprechern tragen ein Übriges dazu bei. Da lassen wir uns nicht zweimal bitten: Auf geht's, die Stadt ist bald unser!

## Endlosspiel statt Kampagne

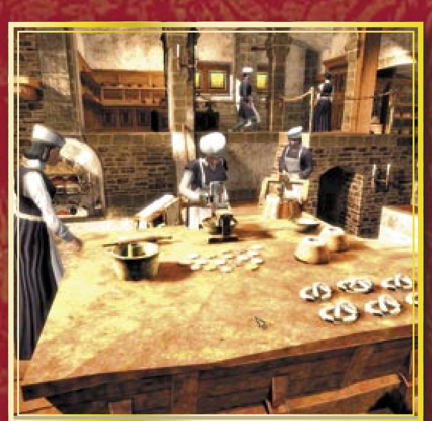
Spieler dürfen sich in sieben Szenarien mit jeweils zwei, drei Städten austoben, darunter Süddeutschland, Frankreich und England mit dem sagenumwobenen Sherwood Forest. Als Modi stehen Dynastie (Endlosspiel), Auslöschung (alle Konkurrenten besiegen), Zeitlimit und Auftrag zur Wahl. Sherwood Forest? Wer nun glaubt, er könne auf den Spuren des legendären Meisterdiebs (nebenbei bemerkt lebte dieser, wenn überhaupt, vor der **Gilde**-Zeit) wandeln, irrt. Sicher dürfen Sie hier wie in jedem der anderen Szenarien auch rauben und plündern. Das waren aber auch schon alle Gemeinsamkeiten. Eine Kampagne mit Aufträgen und eventuell einer kleinen Hintergrundgeschichte wäre allerdings schön gewesen, und sei es nur, um dem Spieler ein paar Vorgaben im Stile eines zu groß geratenen Tutorials zu geben. Denn im Prinzip können Sie tun und lassen, was Sie möchten. Eine Extra-Einführung gibt es zwar, die erklärt aber nur oberflächlich die grundlegenden Funktionen. Das heißt, Sie finden das meiste einfach selbst heraus, was zwar auch Gelegenheitsspielern gelingen sollte, allerdings einiges an Zeit kostet und zunächst den Spielfluss hemmt. Einige Dinge sind unklar oder unlogisch, zumal Aktionen wie Spionage oder oder Beleidigungen zum Zwecke eines Duells erst mit einem besseren Haus oder Titel funktionieren. Schlecht, wenn dann zusätzlich bei nicht freigeschalteten Erweiterungen lediglich Fragezeichen zu sehen sind – da können Sie lange grübeln.

## Geld wie Heu – der Wirtschaftsteil

Je nach Charakterklasse (zur Auswahl stehen Patron, Handwerker, Gelehrter und Gauner, wodurch ein bestimmter Berufsbereich vorgegeben ist) verwaltet der Protagonist diverse Arten an Betrieben, durch die er sich die finanzielle Grundlage für seine Karriere aufbaut. Ein Patron betätigt sich beispielsweise als Brauer und baut eine Hufe nebst Viehgatter und Acker. Dort stellen Sie Leute ein, geben Produkte in Auftrag und schicken das Fuhrwerk zum Markt, wo Sie Waren verkaufen und Rohstoffe erstehen. Praktisch: Zwar erreicht der Spieler selbst bessere Ergebnisse, falls Ihnen die Verwaltung allerdings zu viel Arbeit ist, übernimmt auf Wunsch der Computer diese Aufgaben ganz oder teilweise – so ist es kein Problem, Dutzende Gebäude zu besitzen. Die Gauner-Karriere als Räuber oder Dieb spielt sich etwas anders. Hier benötigen Sie einen adäquaten Unterschlupf, schicken die Handlanger auf Raubzug und schlagen sich vermehrt mit der Justiz herum. In

## Der Weg zur Dynastie

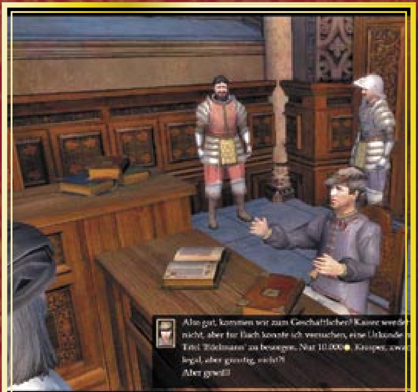
**Da es keine Kampagne mit Missionen gibt, ist das Endlosspiel die eigentliche Herausforderung: Bringen Sie es zum Herrschergeschlecht!**



**Geld verdienen**
Mit Geld geht im Mittelalter fast alles: Was nicht Recht ist, kann Recht werden – dank Bestechungen. Obendrauf gibt's für Gutbetuchte Mittelchen, Ausrüstung und Geschenke auf dem Markt, mit denen Sie sich Freunde machen, körperlich verbessern oder anderen schaden.

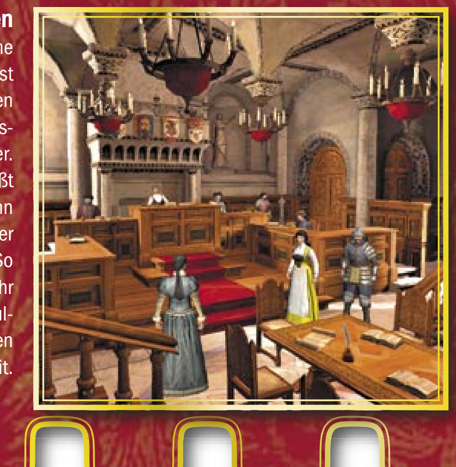
**Familie gründen**
Suchen Sie sich den idealen Partner aus und umwerben Sie ihn. Natürlich sind vermögende, hochgestellte und mächtige Leute erste Wahl. Liebschaften sind nicht verkehrt, letztendlich ist aber der Nachwuchs das Ziel, der durch neue Berufe weitere Geschäftsfelder erschließt.





**Gesellschaftlich aufsteigen**
Mit der Zeit bauen Sie weitere Betriebe, ruinieren die Konkurrenz und kaufen Firmen auf. Nebenbei holen Sie sich höhere Titel, werten Ihr Haus auf, werben eigene Schergen an und erweitern so Ihre Handlungsmöglichkeiten deutlich.

**Politiker werden**
Macht macht eine Dynastie überhaupt erst aus. Zunächst fangen Sie klein an, beispielsweise als Gildenmeister. Nach und nach reißt sich die Familie dann die wichtigsten Ämter unter den Nagel. So kann Ihnen keiner mehr etwas – ein Dorfschulze ist sogar gegen Anklagen gefeit.



## Dunkle Machenschaften

**Fressen oder gefressen werden: Mit gemeinen Mitteln schaffen Sie sich Nebenbuhler vom Hals – das gehört zum guten Ton.**



**Machtspielchen**
Ein Miesepeter meint, er könnte Ihnen die Tour vermasseln? Dank Ihres Amtes lassen Sie ihn einsperren oder gar foltern – niemand sonst beschwert sich darüber.



**Sabotageakte**
Stink- und Feuerbomben, Krötenschleim und Einbrecher sind die Mittel, die ganze Betriebe lahm legen und jede noch so wohlhabende Familie in den Ruin treiben.



**Intrigen ...**
Verunglimpfen Sie Feinde in der Predigt, sähen Sie per Geheimelixier Zwietracht und ziehen Sie mit Saufgelagen oder Seitensprüngen die richtigen Leute auf Ihre Seite!



**... oder direkte Konfrontation**
Wenn Sie einem Gegner sagen, was er Sie alles mal kann, provozieren Sie ein Duell. Mit ausspionierten Beweisen zerren Sie ihn vor Gericht oder fordern seine Amtsenthebung.

jedem Fall stärken Sie mit Gold Ihre Macht, kaufen konkurrierende Gebäude auf, werten bestehende auf und stellen damit aufwendigere und einträglichere Waren her.

### Die Sims trifft Rollenspiel

Wie in einem Rollenspiel erhalten Sie für bestimmte Aktionen Erfahrungspunkte, steigen in der Stufe auf, werten diverse Fertigkeiten auf und lernen zusätzlich diverse Talente. Ihrem Charakter verpassen Sie zudem eine bessere Ausstattung, etwa Waffen und Rüstung, oder Sie benutzen Gegenstände, die dessen Fähigkeiten steigern. Dazu kommen zwischenmenschliche Beziehungen: Jeder Bewohner hat einen Sympathiebalken, der Ihnen mitteilt, wie gut derjenige auf Ihre Familie zu sprechen ist. Das geht so weit, dass Ihnen manche Menschen das Leben schwer machen, andere können Sie gar umwerben und heiraten, um eine Familie zu gründen. Am besten machen Sie sich gezielt bei Menschen beliebt, die etwas zu sagen haben und die Ihnen bei der nächsten Gerichts- oder Amtsentscheidung gewogen sind.

### Du musst ein Schwein sein ...

Selbst wenn Sie ein friedliebender Mensch sind und anderen nicht übel mitspielen, kommt Ihnen früher oder später garantiert der eine oder andere Konkurrent bei Ihren Geschäften in die Quere, der Ihnen das Leben schwer macht. Natürlich fruchten friedliche Lösungen per Diplomatie. Es macht jedoch einen Heidenspaß, die Gegner mit nicht ganz legalen Mitteln zu bekämpfen, was auch nötig ist, denn fair agiert hier ohnehin keiner. Für diesen Fall haben Sie geradezu überbordende Möglichkeiten (siehe Kasten „Dunkle Machenschaften"): Kleine Gemeinheiten wie Stinkbomben bringen die Produktion kurzzeitig zum Erliegen, Ihre Schergen spionieren die Untaten des Gegenübers aus, Sie klagen Ihn an, fordern ihn zu einem Duell oder diskreditieren ihn öffentlich. Ihre Befugnisse steigern Sie mit der Zeit. Gegen klingende Münze erhalten Sie Titel, dürfen Ihr Wohnhaus weiter ausbauen und dadurch neue Aktionen ausführen. Mehr Macht erhalten Sie, indem Sie sich im Rathaus um ein Amt bewerben. Wenn Sie gewählt werden, stehen Ihnen anschließend die entsprechenden Ressourcen zur Verfügung – von den Betriebsprüfern bis hin zu Folterknechten oder gar die Stadtwache. Feinde haben dann nichts mehr zu lachen.

### Der Fehlerteufel schlägt zu

Einen Extra-Absatz wegen ein paar Fehlern? Ja, hier bedarf es einer genaueren Erklärung. Ein paar der Bugs, die so in der Verkaufsversion enthalten sind, senken den Spielspaß deutlich (siehe Motivationskurve). Auf unserem eigentlich recht potenten Testrechner lief das Spiel teils normal, teils ohne ersichtlichen Grund in der Geschwindigkeit einer Diashow. Zudem hatten wir Abstürze, gerade bei fortgeschrittenen Karrieren, bei ein paar Spielständen ging es praktisch nicht weiter. Dazu kommen zahlreiche kleinere Ärgernisse: In manchen Situationen fehlten Aktions-Buttons oder Beschreibungen. Mal konnten wir keine wichtigen Leute ansprechen, da diese stundenlang im Kreis liefen. Ohne Nachbesserung können wir das Spiel deshalb nur bedingt empfehlen. Immerhin trudelte ein Patch gerade bei Abschluss des Tests ein, der die meisten Fehler beheben soll. (as)

## LEISTUNGS-CHECK

| Prozessoren | Details | Klasse 1: 800x600 | Klasse 1: 1.024x768 | Klasse 2: 1.024x768 | Klasse 2: 1.280x1.024 | Klasse 3: 1.024x768 | Klasse 3: 1.280x1.024 | Klasse 4: 1.024x768 | Klasse 4: 1.280x1.024 Qualitätsmodus* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ab 1.500 MHz | Min. Details | Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel |
| | Max. Details | Technisch unmöglich | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar |
| Ab 2.000 MHz oder XP 2000+ | Min. Details | Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Technisch unmöglich | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| Ab 2.500 MHz oder XP 2500+ | Min. Details | Technisch unmöglich | Akzeptabel | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| Ab 3.000 MHz oder XP 3000+ | Min. Details | Technisch unmöglich | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| Ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+ | Min. Details | Technisch unmöglich | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | Max. Details | Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Optimal |

**Grafikkarten:**
- Klasse 1: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro
- Klasse 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT
- Klasse 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO
- Klasse 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX

**RAM:** 256 MB | 512 MB | 1.024 MB | 2.048 MB

**TUNING-TIPPS**
Um bei der mittelalterlichen Wirtschaftssimulation auch in niedrigen Zoomstufen ruckelfrei über die Karte zu scrollen, benötigen Sie mindestens eine 3-GHz-CPU, 1.024 MByte RAM sowie eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT. Bei Leistungsengpässen sollten Sie die Sichtweite verringern.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

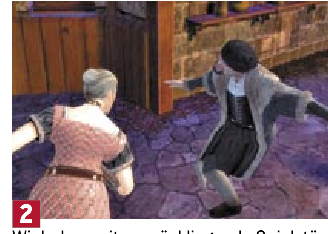
## PC Games MOTIVATIONSKURVE – Die Gilde 2

EINZELSPIELER 10 BERUFE +++ 7 SZENARIEN +++ ENDLOSSPIEL



**1** Die Welt und die vielfältigen Möglichkeiten sind super. Recht in die Gänge kommen wir zunächst nicht, unsere Pläne werden stets durch Unklarheiten ausgebremst. Helle Freude dann über die ersten Erfolge und unser neues Amt. Wir heiraten, finanziell läuft es gut, das Spiel an sich dagegen immer schlechter. Tiefpunkt: Wir geben wegen dauernder Abstürze und Diashow auf.





**2** Wir laden weiter zurückliegende Spielstände, zunächst mit Erfolg. Nach einiger Zeit friert das Spiel aber wie gehabt wiederholt ein. Das Ziel „Werden Sie reich" erreichen wir nur mittels des Zeitraffers.

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Herausragend 10 | Sehr gut 9 | Gut 8 | Noch gut 7 | Befriedigend 6 | Ausreichend 5 | Mangelhaft 4 | Mangelhaft 3 | Ungenügend 2 | Ungenügend 1 | 0

**66** PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



**4** Die Verkaufsversion ist da, geändert hat sich nichts. Wir mimen kurz den Gauner, was sich anders, allerdings eher schlechter als bisher spielt. Nur Schergen können Gaunereien ausführen. Ohne Patch lässt sich nichts automatisieren.

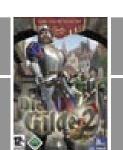
**3** Wir versuchen uns als Gelehrter in der protestantischen Kirche. Zwar ist es geschäftlich schwieriger als bisher, dafür dürfen wir in der Predigt Gegenspieler verunglimpfen. Der Dynastie-Modus endet jäh: die Heirat klappt trotz mehrerer Anläufe nicht – ein frustiger Bug.

**GRIMMIGER WÄCHTER**
Als Gauner halten Sie sich besser fern von dem gefährlichen Stadtbüttel. Mit dem richtigen Amt in Beschlag haben Sie dagegen auch die Wachen unter Ihrer Kontrolle und missbrauchen sie für Ihre privaten Interessen.

### Die Test-Abrechnung

**Produkt:** ........ Die Gilde 2
**Testversion:** ........ 1.0
**Gespielte Minuten:** ........ 1.162 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)** ........ 19:22
**Verkaufspreis:** ........ € 45,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** ........ 726 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** ..... ca.€ 4,-

Sowohl die Test- als auch die Verkaufsversion enthielt reichlich Fehler. Immerhin können Sie deutlich länger als angegeben spielen, bis Sie alles entdeckt und ausprobiert haben.



**DIE GILDE 2**
CA. € 45,-
15. SEPTEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE

**„Unreife Verkaufsversionen oder: Wie ziehe ich mir den Unmut der Kunden zu."**

Ich habe noch die Misere des Vorgängers im Hinterkopf, bei dem Spieler nach der Veröffentlichung über Bugs klagten. Allerdings waren unsere Lesertester bei der Sneak Peek vor zwei Ausgaben (beinahe) rundum begeistert von **Die Gilde 2**. Und nun das: Bei genauem Hinsehen zeigen sich massig Fehler. Da kann das Spielprinzip noch so gut sein – wenn technische Mängel latent den Spaß vermiesen und gar Totalausfälle produzieren, geht die Wertung in den Keller. Sicher kommen Patches, aber das Produkt steht erst mal so im Laden. Da zwischenzeitlich immer wieder mal eine ganz andere Spielqualität aufblitzt, als es die Wertung unterm Strich vermuten lässt, ärgert mich das besonders. Die Mischung ist einfach super: Falls mir der Handel zu dröge ist, wird die Automatik angeknipst, nebenbei pflege ich meine Charaktere und Beziehungen fast wie bei **Die Sims**, denke mir teuflische Pläne aus, gehe auf Raubzug, was auch immer. Und das Ganze im gediegenem Mittelalter-Flair – klasse!

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** 4 Head Studios
**Titel vom selben Entwickler:** Back to Gaya | Die Gilde
**Publisher:** Jowood
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** 3 Spielmodi, 7 Karten
**Zahl der Spieler:** 1 bis 8
**Fazit:** Viel Zeit sollten Sie dafür haben.

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** In der höchsten Stufe eine Augenweide
**Sound:** Sehr ordentlich, fähige Sprecher, hochwertige Musik
**Steuerung:** Manchmal etwas umständlich und unlogisch, insgesamt aber gut

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Spielbar:** 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4
**Optimum:** 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- + Hervorragendes Mittelalter-Flair
- + Langzeitmotivation, Pläne schmieden
- − Zu viel unklare Aktionen, unlogische Menüs
- − Keine Kampagne
- − Viele Fehler bis hin zu Karrierestoppern

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER)



66

**PANZERSCHLACHT** Treffen Panzergruppen aufeinander, lassen es die Macher von **Company of Heroes** richtig krachen. Grafisch sind diese Gefechte erste Sahne.

**BALLERMANN** Lichten Scharfschützen Ihre Reihen, räuchern Sie die hinterhältigen Angreifer per Aufklärungs-Jeep aus.

**STADTKAMPF** Gut ein Drittel der Missionen findet in Städten, Industriezentren oder Dörfern statt. Panzer sind zwar auch in urbanen Umgebungen ein probates Kampfmittel, sollten aber von Infanterie gedeckt werden.

**OBEN AUF** Per Upgrade besetzt ein Soldat das Browning-MG auf dem Turm des Sherman-Panzers. So sind Tanks besser gegen Infanterie geschützt.

**KÖNIG DES SCHLACHTFELDS** In einem Zweiter-Weltkrieg-Spiel darf der Tiger natürlich nicht fehlen. Der Stahlkoloss teilt genauso gut aus, wie er einsteckt.

# Company of Heroes

Normandie: Am Morgen des 6. Juni 1944 ist es diesig und kalt. Aber keine Sorge, die Wehrmacht wird Ihnen bald Feuer unterm Hintern machen.

Nur wenige Minuten bleiben Ihnen, um Carentan – eine kleine Stadt im Norden Frankreichs – auf den Gegenangriff der Deutschen vorzubereiten. Und Ihre Verteidigungsmittel sind begrenzt: Nur Infanterie und eine Handvoll PAKs, keine Panzer. Die Wehrmacht wirft alles in die Schlacht, was sie hat. Ihre Ziele sind drei strategisch wichtige Brücken in der Stadtmitte. Kaum sind die letzten Minen gelegt und einige Rollen Stacheldraht gezogen, beginnt die Attacke. Sturmgeschütze walzen in Begleitung von Infanterie auf Ihre Stellung zu. Als die ersten Deutschen die Brücke betreten, eröffnen GIs mit ihren Brownings das Feuer. Da rumpelt ein Sturmgeschütz vor, um die MG-Stellungen auszuschalten. Aber zu früh gefreut: Der gedrungene Tank fährt auf eine Mine – zusätzlich nehmen ihn Bazooka-Schützen aus einem nahe gelegenen Gebäude unter Beschuss. 15 Minuten lang tobt eine wilde Schlacht. Noch hält die Linie! In ihrer Verzweiflung setzen die Deutschen Artillerie ein und zerstören systematisch einen Häuserblock nach dem anderen. Die US-Soldaten scheinen schon geschlagen und ziehen sich zur nahen Kirche zurück. Da trifft endlich die Kavallerie ein! Teile der 2. US-Panzerdivision drängen mit ihren Shermans die bereits angeschlagenen Deutschen über den Fluss zurück. Geschafft!

## Filmreifes Spiel

Carentan, Omaha Beach, Cherbourg – die meisten Strategiefans kennen diese Orte bereits besser als ihre Heimatstädte. Allein in den letzten Jahren gab es mehr als ein Dutzend Strategie- und Taktikspiele zum D-Day – der alliierten Invasion in der Normandie. Aber glauben Sie uns: So filmreif, anspruchsvoll und technisch brillant wie **Company of Heroes** ist keiner der Konkurrenten. **Company of Heroes** erzählt die frei erfundene Geschichte einer Gruppe Fallschirmjäger und US-Ranger, die am 6. Juni 1944 zur Befreiung Frankreichs antreten. Wer **Band of Brothers** gesehen hat, wird an vielen Stellen an Steven Spielbergs und Tom Hanks' grandiose TV-Serie erinnert. Statt aber eine Kompanie Fallschirmjäger bis nach Deutschland zu begleiten, kommandieren Sie in **Company of Heroes** Infanterie und Panzertruppen in der umkämpften Normandie. Extrem dichte Stimmung kommt durch die vielen Zwischensequenzen zustande, die vor, während und nach den Missionen die Storyline vorantreiben. Diese Cutscenes sind größtenteils mit der erstklassigen Essence-3D-Engine erstellt worden. Zwischen den Missionen flimmern auch Zeichentrickvideos im Illustrationsstil der Dreißiger- und Vierzigerjahre über den Bildschirm, die dem Spiel Dokumentarcharakter verleihen.

Die Mischung aus Hollywood-Epos und Dokumentation ist nicht nur visuell gelungen, dramaturgisch hat Relic Entertainment ebenfalls ganze Arbeit geleistet. Die Protagonisten des Spiels sind Captain MacKay und Sergeant Conti. Die Männer kennen sich bereits seit der Grundausbildung und sie verbindet jenes Band, das in Kriegszeiten aus Kameraden Brüder macht. Die Charaktere erlangen besonders durch die charismatischen Sprecher Glaubwürdigkeit, die zumindest in der getesteten US-Version im Einsatz sind.

## Taktisch auf hohem Niveau

Bisher waren die meisten Echtzeit-Strategiespiele nach Schema F gestrickt: Der Spieler baut seine Truppe auf und zieht in von Missionsskripten geprägte Schlachten. Ist für eine Handlung des Spielers kein Skript vorgesehen, reagiert die KI kaum oder gar nicht. Ganze Regimenter lassen sich von einem Scharfschützen erledigen und bei Artilleriebeschuss halten Ziele stoisch ihre Position. In **Company of Heroes** ist das anders. Sowohl Gegner als auch eigene Leute besitzen ein hohes Maß an Intelligenz und Überlebenswillen. Geraten Soldaten unter starkes Feuer, suchen sie Deckung und sind nur schwer davon zu überzeugen, weiter vorzurücken. Erleiden Einheiten zu hohe Verluste, flüchten sie. Und nimmt ein Scharfschütze beispielsweise Geschützbesatzungen unter Feuer, verlassen die Soldaten ihre Posten und rufen sogar verbündete Einheiten zu Hilfe, um den Angreifer aufzuspüren.

Aber keine Sorge, generell haben natürlich Sie die Befehlsgewalt. Auch wenn die künstliche Intelligenz ein hohes Maß an Eigeninitiative beweist, tun Soldaten in der Regel das, was Sie von ihnen verlangen. Wundern sollten Sie sich aber nicht, wenn Ihre Männer im Abwehrfeuer eines schweren MGs liegen bleiben.

Im Gegensatz zu **Codename: Panzers - Phase Two** dürfen Sie in **Company of Heroes** Basen bauen und während der Schlacht



### Company of Heroes im Vergleich mit …

**Setzt sich Company of Heroes gegenüber der Konkurrenz durch? PC Games vergleicht den Neuling mit etablierten Genre-Größen.**

**Faces of War**

**Faces of War** (Test auf Seite 110) kann **Company of Heroes** nicht das Wasser reichen. Die Grafik ist etwas schlechter und die Missionen sind teils unfair. Die KI ist jedoch cleverer und es stehen drei statt nur einer Kampagne im Angebot: Westalliierte, Deutsche und Sowjets.

**Rush for Berlin**

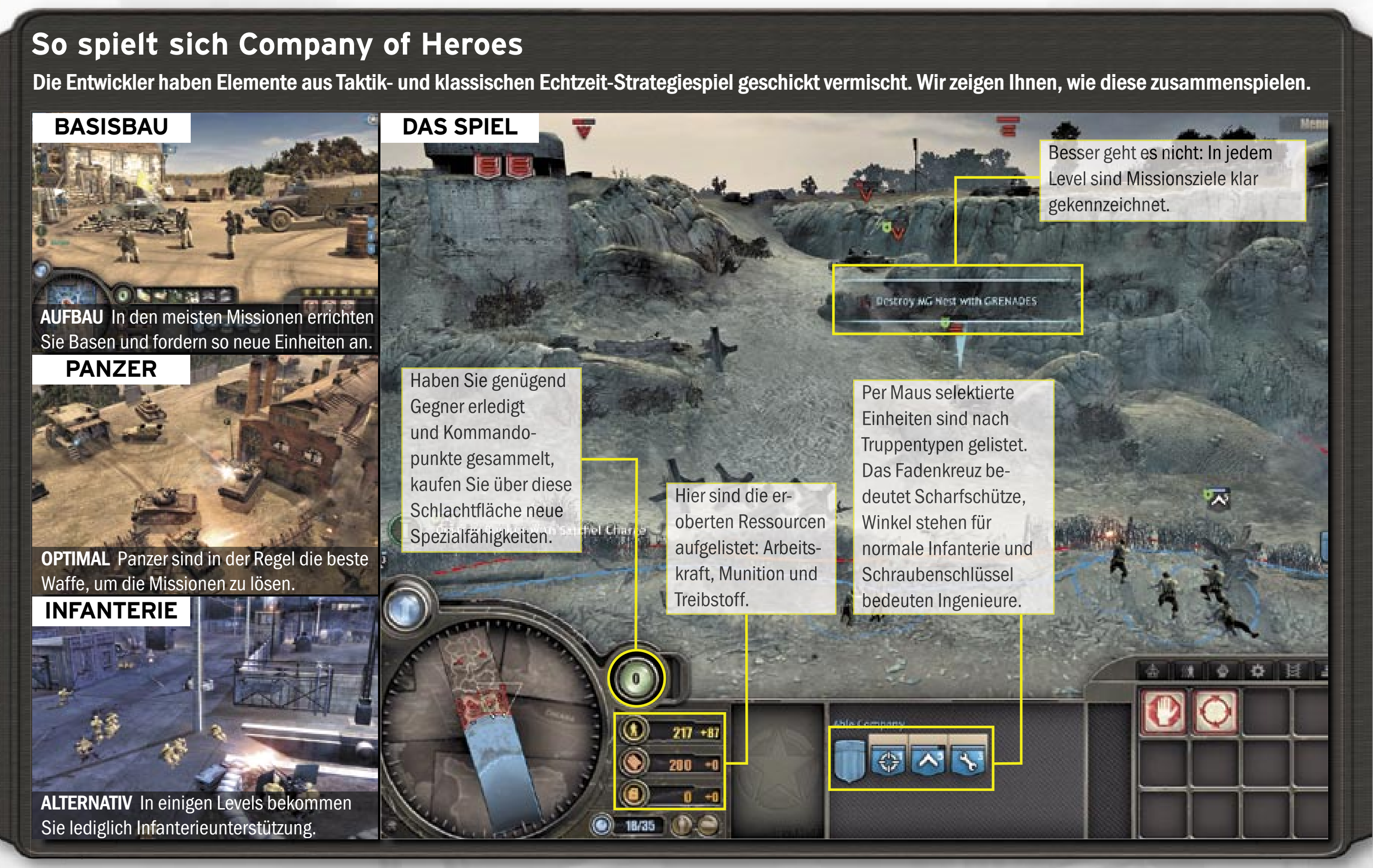
Auch **Rush for Berlin** bietet drei Kampagnen statt nur einer (Deutsche, Westalliierte und Sowjets). Allerdings geht es historisch weniger exakt zu. Zudem sind Helden im Spiel, die über Spezialfähigkeiten wie den tödlichen Schuss verfügen.

**Codename: Panzers - Phase 2**

Das alternde **Phase 2** ist **Company of Heroes** in fast allen Belangen unterlegen. Die Missionen sind linearer, die KI ist deutlich schwächer und Sie können alle Missionen mit ein und derselben Taktik bewältigen. Allerdings bietet **Phase 2** drei Kampagnen (Achsenmächte, Westalliierte und Sowjets).

## So spielt sich Company of Heroes

**Die Entwickler haben Elemente aus Taktik- und klassischen Echtzeit-Strategiespiel geschickt vermischt. Wir zeigen Ihnen, wie diese zusammenspielen.**




**AUFBAU** In den meisten Missionen errichten Sie Basen und fordern so neue Einheiten an.

**OPTIMAL** Panzer sind in der Regel die beste Waffe, um die Missionen zu lösen.

**ALTERNATIV** In einigen Levels bekommen Sie lediglich Infanterieunterstützung.

neue Truppen anfordern. Zudem „ernten" Sie in **Company of Heroes** Ressourcen, indem Sie auf der Spielkarte Sektoren erobern. Klingt nach **Warhammer 40.000: Dawn of War**? Die Ähnlichkeit ist kein Zufall. Beide Spiele stammen vom selben Entwickler und so hat das bewährte System aus Flaggeneroberung und Einheitenbau auch in **Company of Heroes** Einzug gehalten – aber in komplexerer Form. Statt nur eines Rohstoffs brauchen angehende Kompaniechefs drei Ressourcen: Arbeitskraft, Munition und Treibstoff. Jeder der zu erobernden Sektoren bietet eins der drei Materialien, sodass Sie bei einem Angriff nicht nur die Geländemerkmale, sondern auch wirtschaftliche Aspekte bedenken sollten. Erhalten Sie zu wenig Treibstoff, geraten die Panzerlieferungen ins Stocken. Sind nur wenige Sektoren unter Ihrer Kontrolle, dürfen Sie nur eine kleine Truppe aufstellen und erhalten zudem weniger Arbeitskraft, die für die Rekrutierung von Einheiten notwendig ist. Munition brauchen Sie für Spezialfunktionen- und -attacken wie Luftangriffe oder Artilleriesalven. Zudem verfügt fast jede Kampfeinheit über Sonderfunktionen. Infanterie kann für einige Munitionseinheiten Handgranaten und panzerbrechende Sprengkörper werfen oder den Gegner per Feuerüberlegenheit in Deckung zwingen.

### Sie haben das Kommando!

Mit jedem ausgeschalteten Gegner erhalten Ihre Truppen Erfahrung. Haben sich genügend Erfahrungspunkte angesammelt, bekommen Ihre Männer Veteranenstatus und schießen genauer als grüne Einheiten. Veteranen können Sie sogar in späteren Missionen erneut anwerben, zu einem höheren Preis versteht sich. Aber jeder lernt dazu. Ähnlich dem Echtzeit-Strategiehit **Age of Empires 3** sammeln Sie Punkte, die Sie gegen Spezialfähigkeiten und Nachschub eintauschen. Je nach Missionstyp steht Ihnen eine der folgenden Kategorien zur Verfügung: Infanterie, Fallschirmjäger oder Panzerdivision. Auf diese Weise gewinnt **Company of Heroes** taktischen Spielraum, da die Spezialfunktionen den Missionsverlauf maßgeblich beeinflussen. Im Gefecht gegen das Panzerass Schultz erhalten Sie zum Beispiel besonders kampfkräftige Tanks wie den M26 Pershing. Für die Luftlandeoperation in der Normandie stehen dagegen Luftangriffe und Fallschirmjäger zur Verfügung.

### Zusammen kämpfen

So brillant der Singleplayer-Modus auch ist, nach etwa 15 Stunden sind die meisten Spieler mit den 15 Missionen der Kampagne durch. Aber nicht verzagen: Neben Skirmish-Partien gegen die künstliche Intelligenz bietet **Company of Heroes** spannende Multiplayer-Gefechte. Hier dürfen Sie auch auf Seiten der Achsenmächte zur Waffe greifen und den Alliierten zeigen, was ein Tiger-Panzer alles kann. Insgesamt 15 Karten sind enthalten, die Platz für zwei bis acht Spieler bieten. Fehlen Mitstreiter, besetzen Sie die offenen Posten mit KI-Kommandanten. Auf höchster Spielstufe heizen Ihnen die Computergegner gehörig ein! Bedauerlich ist nur, dass es lediglich zwei Parteien gibt. In Mehrspielerpartien suchen Sie jedoch auf beiden Seiten zwischen drei Kommandoarten aus. Die Alliierten wählen – wie gehabt – zwischen Infanterie-, Fallschirmjäger- und Panzerkompanie. Auf deutscher Seite entscheiden Sie sich für die Festungs-, Blitzkrieg- oder Terrordoktrin. So lassen sich beide Fraktionen auf drei sehr unterschiedliche Weisen spielen. Spielmodi gibt es dagegen nur zwei: Auslöschung und Siegpunkte. Während Sie bei der ersten Variante alle Gegner komplett ausradieren müssen, kämpfen Sie bei Variante Nummer zwei um Flaggen. Halten Sie mehr Flaggen als die Gegenpartei, sinkt deren Punktestand. Ist das feindliche Punktekonto leer, haben Sie gewonnen. (oh)



**PANZERATTACKE** Kann die PAK-Besatzung noch einen Schuss abgeben, bevor der Sherman-Panzer das Geschütz umfahren hat und die Besatzung verloren ist?



**NACHTANGRIFF** Die Nachtgefechte bieten Abwechslung. Feindpanzer tauchen plötzlich aus der Dunkelheit auf und überrollen Ihre Stellungen.



**ENGSTELLE** Brücken sind wichtige Schlüsselpositionen, die es unbedingt zu halten gilt, selbst wenn die Angreifer Tiger und Panther ins Gefecht werfen.

**ÜBERNOMMEN** Fallschirmjäger haben ein deutsches MG 42 erobert. Zurückgelassene Geschütze, Mörser und Panzerfäuste können Sie ebenfalls einsammeln.

**VERTEIDIGUNG** Dieser Panzerangriff bleibt stecken. Pioniere haben in Windeseile Stacheldrahtverhaue, Panzersperren und Bunker errichtet.

## LEISTUNGS-CHECK

| GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN | | KLASSE 1 (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600 | KLASSE 1 1.024x768 | KLASSE 2 (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT) 1.024x768 | KLASSE 2 1.280x1.024 | KLASSE 3 (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO) 1.024x768 | KLASSE 3 1.280x1.024 | KLASSE 4 (Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX) 1.024x768 | KLASSE 4 1.280x1.024 Qualitätsmodus* |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ab 1.500 MHz | MIN. DETAILS | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar |
| ab 2.000 MHz oder XP 2000+ | MIN. DETAILS | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| ab 2.500 MHz oder XP 2500+ | MIN. DETAILS | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel |
| ab 3.000 MHz oder XP 3000+ | MIN. DETAILS | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+ | MIN. DETAILS | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal | Optimal |

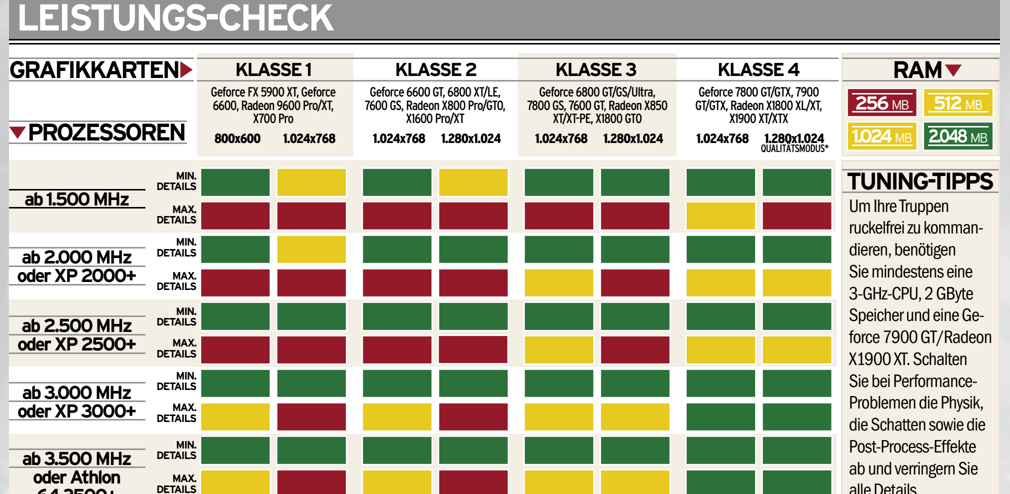
**RAM ▼**

| 256 MB | 512 MB | 1.024 MB | 2.048 MB |
|---|---|---|---|
| Unzumutbar | Akzeptabel | Akzeptabel | Optimal |

**TUNING-TIPPS**
Um Ihre Truppen ruckelfrei zu kommandieren, benötigen Sie mindestens eine 3-GHz-CPU, 2 GByte Speicher und eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT. Schalten Sie bei Performance-Problemen die Physik, die Schatten sowie die Post-Process-Effekte ab und verringern Sie alle Details.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.



**HELDENTRUPPE**
Bei der Charakterentwicklung haben die Company-of-Heroes-Macher großen Wert auf Glaubwürdigkeit gelegt.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

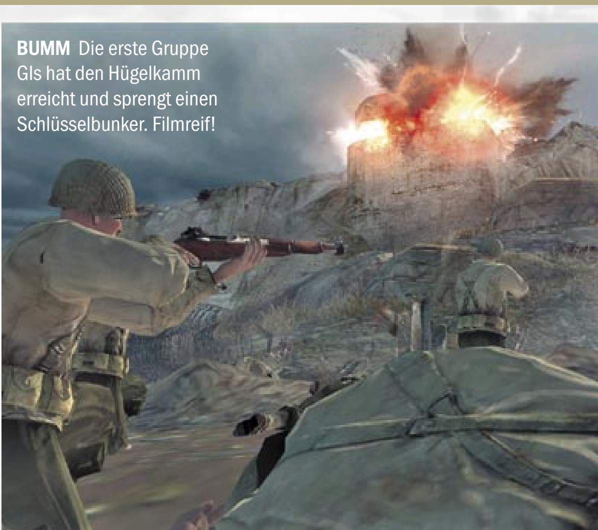
# Company of Heroes

## EINZELSPIELER

15 LEVELS +++ 1 KAMPAGNE +++ 1 FRAKTION SPIELBAR



**1** **Company of Heroes** startet von Beginn an durch: In einem furiosen Rendervideo stürmen am D-Day Hunderte GIs den Omaha Beach in der Normandie. Statt aber üblichen US-Heldentaten zuzusehen (Amerikaner überwinden Artilleriefeuer, MG-Nester und Stacheldraht), erwischt es faktisch die komplette erste Angriffswelle. Ein düsteres Szenario. Der Spieler wird erst mit der zweiten Welle ins Gefecht geworfen. **Company of Heroes** wechselt geschickt vom Rendervideo in die nur unwesentlich schlechter aussehende Spielgrafik.



**BUMM** Die erste Gruppe GIs hat den Hügelkamm erreicht und sprengt einen Schlüsselbunker. Filmreif!





**2** Die erste Mission ist actionreich und anfangs wenig taktisch. Sie versuchen einfach so viele Männer wie möglich lebend über den Strand zu bekommen. Mehrfach unterbrechen filmreife Zwischensequenzen die Mission. Die Hauptcharaktere Captain MacKay und Sergeant Conti bekommen beim Sturm auf die Bunker ihren ersten Auftrifft.

In der zweiten Mission wechseln Sie Personen, Ort und Zeit. Vor dem eigentlichen Angriff an der Küste springen Sie mit einer Gruppe Fallschirmjäger hinter den deutschen Linien ab. Das schwere Flak-Feuer verursacht jedoch große Verluste unter den C-47-Transportern. Bringen Sie die Geschütze zum Schweigen! Taktisch anspruchsvoll und spannend.

**6** Sie erhalten einen Spezialauftrag: Schalten Sie eine V2-Abschussrampe aus, die London Tag und Nacht terrorisiert! Viel Mikromanagement ist nötig. Ein Bug erschwert den Angriff zusätzlich: Auf Dächern stationierte KI-Soldaten schießen durch Decken und Wände, können aber nicht getroffen werden. Trotzdem ist die Mission motivierend.



**7** Auftrag Nummer neun ist ein harter Brocken: Erobern Sie den Hügel 192! Im verwinkelten Gelände lauern überall Heckenschützen und Panzerabwehrkanonen. Kleiner Anreiz: Ist die Mission in 50 Minuten bewältigt, bekommen wir eine Medaille. Unschön: Nach 45 Minuten lassen sich die Menüs nicht mehr anklicken. Ein Bug. Wir starten die Mission neu.



**8** Im Gegensatz zur neunten Mission sollen Sie in Mission zwölf einen Hügel halten. Im Minutentakt branden deutsche Angriffe gegen unsere Linien. 45 Minuten lang wird Ihnen alles abverlangt, dann treffen bitter benötigte Reserven ein und Sie gehen zum Gegenangriff über. Da die KI unberechenbar von überall aus attackiert, ist diese Mission garantiert nicht langweilig.





**COMPANY OF HEROES**
CA. € 50,-
30. SEPTEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

OLIVER HAAKE



### „Company of Heroes ist anspruchsvoll, die Story stimmig und die KI clever."

Fantastisch! Relic Entertainment hat das geschafft, was andere Entwickler seit Jahren nicht hinbekommen: Ein anspruchsvolles Taktik-Spiel mit einer guten KI und stimmungsvoller Hintergrundgeschichte zu kombinieren. Kaum eine Minute vergeht, in der ich als erfahrener Taktiker nicht gefordert bin. Und die Gegner-KI gehört aktuell zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Bereits von mir eroberte Gebiete werden nicht einfach aufgegeben, sondern nach Möglichkeit vom Computergegner zurückerobert. Zudem hat mich die Story absolut in ihren Bann gezogen. Vor allem, weil **Company of Heroes** – genau wie die Fernsehserie **Band of Brothers** – auf überzogenen Patriotismus verzichtet. Gut so! Schade ist nur, dass im Spiel lediglich eine Kampagne auf Seiten der Alliierten geboten wird. Missionen für die Achsenmächte fehlen völlig. Warum nicht ein paar Gefechte auf Seiten der Deutschen austragen? Ich hoffe, dass Relic Entertainment diese Lücke per Add-on schließt – und das bitte bald! Der Multiplayer-Modus ist zwar ein erstklassiger Zeitvertreib, aber ich will mehr Singleplayer-Kampagnen!

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Relic Entertainment
**Titel vom selben Entwickler:** Warhammer 40.000: Dawn of War | Homeworld
**Publisher:** THQ
**Sprache (Handbuch):** Englisch (Englisch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 2 Fraktionen, 2 Modi und 15 Karten
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8
**Fazit:** Gut, aber zu wenig Fraktionen und Karten

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 5
**Grafik:** Für ein Strategiespiel grandios! Sieht besser aus als der Ego-Shooter **Call of Duty**
**Sound:** Charismatische Sprecher, knallige Soundeffekte und schöne Musikuntermalung
**Steuerung:** Klassische RTS-Steuerung, für alle Aktionen gibt es Tastenkürzel (Hotkeys)

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

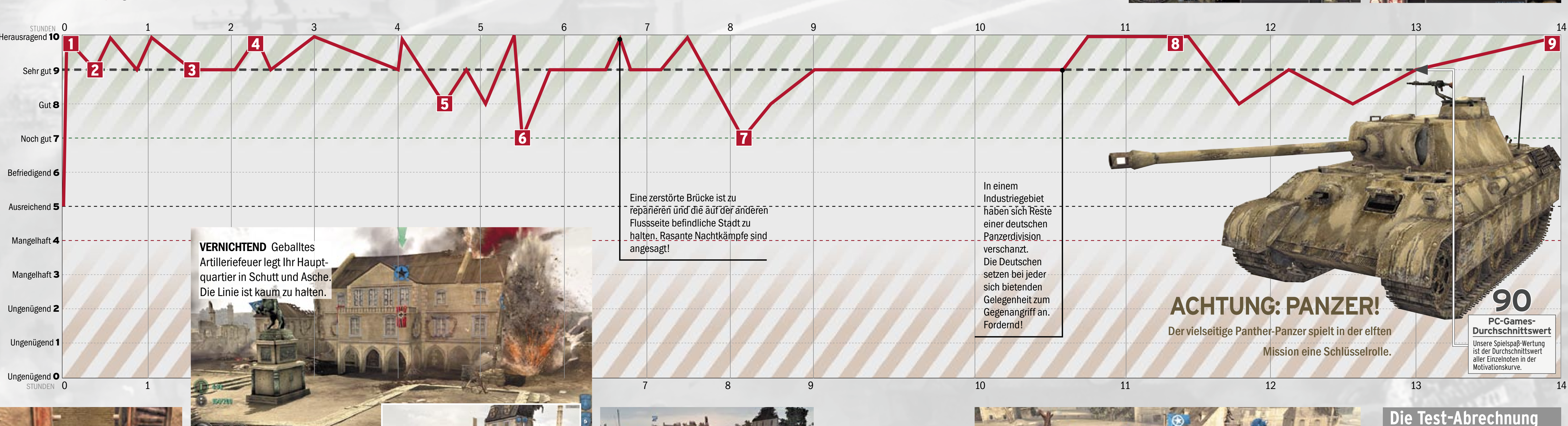
**Minimum:** 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

#### PRO UND CONTRA

- + Spannende und glaubwürdige Story
- + Grandiose Grafik und toller Sound
- + Taktisch fordernd und actionreich zugleich
- + Abwechslungsreiches Missionsdesign
- − Zu kurz! Nur eine Kampagne mit 15 Missionen

#### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **90**





**VERNICHTEND** Geballtes Artilleriefeuer legt Ihr Hauptquartier in Schutt und Asche. Die Linie ist kaum zu halten.

**ACHTUNG: PANZER!** Der vielseitige Panther-Panzer spielt in der elften Mission eine Schlüsselrolle.

**3** Sie haben die TV-Serie **Band of Brothers** gesehen? Dann wissen Sie bereits, was Ihre Fallschirmjäger in Carentan erwartet. Von Haus zu Haus kämpfen Sie sich bis zur Stadtmitte. Währenddessen müssen Sie viel Geschick beweisen: MG-Nester und Geschütze versperren Ihnen den Weg.

**4** Haben Sie Carentan eingenommen, erreicht Sie eine Hiobsbotschaft: Die Deutschen wollen die Stadt zurück, da sie die im Zentrum gelegenen Brücken für eine Gegenoffensive brauchen. Sie haben anfangs keine Panzerunterstützung und nur wenige Minuten Zeit, um die Stadt für die Verteidigung vorzubereiten. Also machen Sie das Beste aus der Situation und verminen mit Ingenieuren die Brücken und ziehen Stacheldrahtverhaue, damit steigen die Erfolgschancen. Als die Schonfrist abgelaufen ist, prügeln die Achsenstreitkräfte 15 Minuten lang auf unsere Stellungen ein. Deutsche Artilleriesalven machen sogar ganze Stadtteile dem Erdboden gleich! Treffen Ihre Panzer ein, drücken Sie die Krauts über den Fluss zurück. Diese Mission gibt einen Vorgeschmack auf das, was Sie noch erwartet.

**5** Einige Missionen später treten Sie zum Sturm auf Cherbourg an, einen der wenigen Tiefwasserhäfen in der Umgebung. Der deutsche Widerstand ist fanatisch! Haus um Haus beißen Sie sich bis zum deutschen HQ durch. Eine teils recht zähe und fordernde Mission. Die Zwischensequenzen entschädigen jedoch für die Mühen.

**9** Showdown im Kessel von Falaise. Die alliierten Truppen schließen eine 300.000 Mann starke deutsche Armee ein und wollen so deren Widerstand in Frankreich brechen. Sie müssen, zusammen mit kanadischen und polnischen Verbänden, vier Brücken einnehmen und gegen deutsche Ausbruchsversuche halten. Da Ressourcen anfangs knapp sind, sind selbst fortgeschrittene Taktiker ordentlich gefordert. Grandioses Ende einer grandiosen Kampagne!

### Die Test-Abrechnung

**Produkt:** ............ Company of Heroes
**Testversion:** ............ US-Version 1.0
**Gespielte Minuten:** ............ 836 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)** ............ 13.56
**Verkaufspreis:** ............ € 50,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** ............ 836 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** ..ca.€ 3,59

Die Kampagne von **Company of Heroes** ist kurz, aber extrem knackig. Langeweile kommt so gut wie nicht auf. In fast jeder Spielminute hatten wir etwas zu tun, etwa eine Verteidigung aufbauen oder einen Angriff leiten. So müssen Strategiespiele sein!

**PANZERKNACKER** Mit einem riesigen Knall verabschiedet sich der stählerne Geschützzug der Deutschen – dank des heldenhaften Einsatzes Ihrer russischen Gefechtsgruppe.

# Faces of War




Commandos verspeisen Sie zum Frühstück und Codename Panzers gehört für Sie in den Kindergarten? Glückwunsch, Sie sind der richtige Kandidat für Faces of War.

**Soldiers: Heroes of World War 2** ließ im Juli 2004 hartgesottene Fans von Taktikspielen aufjubeln, strategische Leichtathleten verzweifelten jedoch am knackigen Schwierigkeitsgrad. Anspruchsvolle Missionen und eine damals erstklassige Grafik sorgten für langen Spielhochgenuss. Lediglich ärgerliche Bugs trübten die Spielerseele. Jetzt steht der Quasi-Nachfolger in den Startlöchern und schickt Sie erneut an die Fronten des Zweiten Weltkriegs. Für die drei Kampagnen (es grüßt das deutsch-alliiert-russische Trio) gibt es insgesamt je drei Tutorial-Missionen, die jedoch identisch sind. Schade, hier hätten wir etwas mehr Fantasie erwartet. Aber spätestens in der ersten Kampagnen-Mission der Deutschen zeigt **Faces of War** seine Muskeln: Sie steuern drei Soldaten und wehren zusammen mit sehr clever agierenden KI-Landsern eine riesige Übermacht der Tommies beziehungsweise der englischen Truppen bei der Brücke von Nimwegen ab. Sofort fühlt man sich mittendrin im Schlachtgeschehen und ist als Einsteiger gleichwohl überfordert. Der von uns gewählte Taktik-Modus ist als sackschwer zu bezeichnen und nur ausdauernden und erfahrenen Spielern zu empfehlen. Wer sich Frust ersparen will, startet im sogenannten Arcade-Modus, in dem die eigenen Figuren mehr einstecken und sich automatisch heilen, sofern Medikits vorhanden sind.

## Zu viel des Guten?

Hunderte von Waffen und Objekten stehen Ihren Figuren zur Verfügung. Leichen, Kisten und Lager lassen sich plündern, die Soldaten nach Belieben ausrüsten. Die Folge von all der Vielfalt ist ein ziemlich überladenes Spielmenü, das so überfrachtet ist, dass man zum Beispiel allein 36 Befehlsschaltflächen in einem dreigeteilten Menü am rechten unteren Bildrand untergebracht hat. Was hier eindeutig fehlt, ist ein streng kontextbezogenes Maus-Interface. Die Ansätze dafür sind durchaus da: Fährt man mit der Maus über ein Objekt, erscheint ein Icon, um es aufzuheben. Bei einem toten Soldaten oder einer Kiste taucht ein Auge (Objekt untersuchen) auf. Will man dagegen ein Fahrzeug reparieren, muss man zuerst den richtigen Befehlsreiter auswählen, dort auf das Schraubenschlüsselsymbol und dann aufs Ziel klicken. Zum Glück gibt es Hotkeys.

Wenn Sie eine Gruppe Soldaten, die unterschiedliche Waffen tragen, durch die Gegend führen, sind die entsprechenden Icons im Menü hervorgehoben. Klickt man beispielsweise auf das Panzerfaust-Icon und dann auf ein Zielfahrzeug, setzt die richtige Einheit diese Waffe ein. Klingt gut, dennoch ist diese Art der Befehlsgebung in den recht hektischen Gefechten manchmal einfach zu umständlich. Effektiv wäre es gewesen, wenn zum Beispiel bei ausgewählter Gruppe und Rechtsklick auf ein Ziel einfach die verfügbaren Icons um den Maus-Cursor erscheinen – schnell das Gewünschte anklicken und fertig.

## Lohn der Mühen

Sobald Sie sich mit den Tücken der Steuerung angefreundet haben, dürfen Sie sich auf teils riesigen Schlachtfeldern austoben. Spektakulär ist die Art und Weise, wie Sie die Figuren durchs Gelände bewegen. Weiße Silhouetten zeigen sofort, wie sich die Gruppe am Ziel aufbaut – ob sie beispielsweise kniend an einer Mauer in Deckung geht oder sich links und rechts von Türen aufbaut. Das schafft ein tolles Commander-Feeling. Dazu kommen klasse Physik-Effekte – alles lässt sich zerstören und frisch entstandene Trümmer bieten neue Deckung. Die Kampagnen-Missionen sind zudem meist sehr lange und abwechslungsreich aufgebaut. Oft dachten wir: „Zum Glück ist die Mission ja gleich zu Ende, uns geht langsam die Puste und die Munition aus". Nein, da schicken die Entwickler skriptgesteuerte Nachschubtruppen ins Feld – das erscheint manchmal zu sehr in die Länge gezogen. Für solche Einsätze dürfen Sie ruhig mehrere Spielstunden einplanen, um alle Feinheiten auszutüfteln. Es wäre durchaus sinnvoll gewesen, manche überlangen Missionen aufzuteilen.

Grafisch spielt **Faces of War** auf jeden Fall in der oberen Liga mit – die Levelkarten sind sehr detailverliebt und vor allem die Animationen der Soldaten machen was her. Wenn Sie beispielsweise einen Trupp an einer Hausecke platzieren und eine Weile zuschauen, sehen Sie, wie die Jungs sich an die Mauern pressen und immer wieder um die Ecke spitzen – das schafft ordentlich Atmosphäre. Auch die Fahrzeuge sehen klasse aus. Es gibt mehrstufige Schadensmodelle, Ketten von Panzern zerfetzt es in Minenfeldern, Räder von explodierenden Vehikeln fliegen durch die Luft – da steht uns öfter der Mund vor Staunen offen. Was etwas stört, ist der deutlich weichgezeichnete Grafik-Look, der **Faces of War** irgendwie zu sauber aussehen lässt. **Company of Heroes** zaubert eine deutlich düstere und stimmigere Kriegsszenerie auf.

## Wo bleibt der Nachschub?

Bei den langen Gefechten geht Ihren Schützlingen zwangsläufig irgendwann die Munition aus. Dann heißt es, Kisten und Leichen plündern. Das erscheint am Anfang noch realistisch, nervt aber im fortlaufenden Spiel mehr, als es Spaß bereitet. Da Sie ja auch nicht im Vorfeld wissen, ob das gewählte Objekt die gewünschte Munition oder Ausrüstung bei sich hat, müssen Sie viele Mausklicks und Zeit für Ausrüstungstauscherei einplanen. Bloß dumm, dass Sie gerade im knüppelharten

## Das Gesicht des Krieges – so spielt sich Faces of War

Die Benutzeroberfläche bietet enorm viele Infos, ist aber nicht unbedingt leicht zugänglich.

**ZERSTÖRUNGSWUT** Jedes Gebäude ist komplett zerlegbar. So schaffen oder zerstören Sie Deckung.

**FUHRPARK** Alle Fahrzeuge lassen sich übernehmen, was oft von Vorteil für Ihre Truppe ist.

**ZIELSCHEIBE** Auf offener Fläche sind Ihre Soldaten reines Kanonenfutter. Deckung ist überlebenswichtig.

GEBÄUDE ZERSTÖREN

FAHRZEUGE ERBEUTEN

DECKUNG SUCHEN

**1. Linke Truppenanzeige**
Die derzeit verfügbaren Truppen und deren Gesundheitszustand finden Sie links aufgelistet. Verletzte Soldaten erkennen Sie zwar an den farbigen Silhouetten, direkt anwählen lassen sich diese hier aber nicht.

**2. Mittlerer Menüblock**
Information pur bietet der große Menüblock. Jede Ziffer hinter einem Angriff-Icon beispielsweise sagt Ihnen, wie viele Granaten oder Medikits Ihre Gruppe noch besitzt.

**3. Befehlsinterface**
Richtig fummelig ausgefallen ist der rechte Menüblock. Mithilfe von winzigen, grauen Schaltflächen, die keinerlei Markierung haben, schalten Sie zwischen den drei Befehlsoberflächen hin und her. Da hilft nur stures Auswendiglernen von Hotkeys.



VORHER, NACHHER Eines der coolsten Features im Spiel ist die Voransicht (großes Bild), die Ihnen anzeigt, wie sich die Figuren am Zielpunkt aufstellen (kleines Bild).



TRÜGERISCH Das im Hintergrund beschaulich wirkende Dorf ist mit Gegnern gespickt. Nach dem Kampf ist von der Landidylle nicht mehr viel übrig.

Taktik-Modus genau diese Zeit nicht haben. Hier wäre eine automatische Spielunterbrechung bei geöffnetem Inventar schön gewesen. Oder noch besser: eine Schaltfläche für automatisches Durchsuchen nach Ausrüstung in einem gewissen Aktionsradius. Entwickler Best Way hätte sich ruhig bei Rollenspielkollegen wie **Dungeon Siege** oder **Sacred** bedienen dürfen, die solche Komfortfunktionen besitzen.

## Was genau mache ich hier?

So vielseitig die Missionen bei **Faces of War** auch sind, man fühlt sich oft etwas hilflos und die Missionsziele sind nicht immer eindeutig. Im Test kam es öfter vor, dass plötzlich die Meldung „Missionsziel erreicht“ zu lesen war, obwohl wir nicht genau wussten warum. Irritierend sind weiterhin Programmierpatzer, zum Beispiel in einer Mission der deutschen Kampagne, in der es im Missionstext heißt: „Überqueren Sie den Fluss und zerstören Sie die Brücke.“ Seltsamerweise befindet sich aber der Missionsmarker an einer Straßenkreuzung weit vor besagter Brücke. Das sorgt für Verwirrung. Schade ist auch, dass die Protagonisten wie austauschbare Figuren erscheinen. Es handelt sich um die „Massenware“ Soldat. Ob Sie eine Mission mit nur einem Überlebenden oder mit einem intakten Team beenden, spielt keine Rolle und hängt lediglich von Ihrem Ehrgeiz ab. So richtig motivierend ist das jedenfalls nicht. Viel ansprechender dagegen sind die vielen taktischen Winkelzüge, die das Spiel bietet. Flankenangriffe, gegnerische Panzer kapern, Minen legen, es gibt viele verschiedene Wege, wie Sie an eine Mission herangehen, und das macht den eigentlichen Spielreiz aus.

## Company of Soldiers

All die bislang genannten Mängel sind für sich genommen nicht gravierend, machen sich aber in der Summe negativ bemerkbar und gehören einfach nicht in ein zeitgemäßes Spiel, das zu den Besten gehören will. Der Spitzenreiter des Echtzeit-Strategie-Genres **Company of Heroes** zeigt beispielsweise, wie es geht. Natürlich ist Relics Glanzstück ein Quasi-Hollywood-Projekt und echte Taktik-Fans werden es wahrscheinlich als zu leicht betrachten. Dennoch muss sich **Faces of War** den Vergleich gefallen lassen, vor allem in puncto Bedienungsfreundlichkeit und Präsentation gibt es bessere Spiele. So bleibt Ubisofts Taktik-Spiel zwar ein durchaus guter Titel, verschenkt aber letztlich den besten Platz ganz oben im Taktik-Himmel. (sw)



FEUER FREI Artillerieeinstellungen eignen sich hervorragend, um damit gegnerische Panzer auszuschalten, selbst wenn diese – wie hier – hinter Büschen versteckt sind.

LIEGEN GEBLIEBEN Auch der mächtigste Tigerpanzer hat einen Schwachpunkt – die Fahrzeugketten. Dank der Direktsteuerung legen Sie so den Gegner schnell lahm.

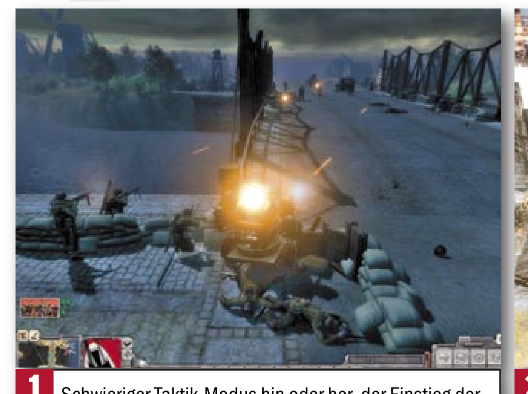


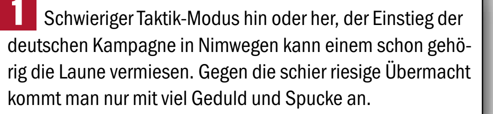


PC Games – Wissen, was gespielt wird

# Faces of War

MOTIVATIONSKURVE EINZELSPIELER 3 KAMPAGNEN +++ 21 MISSIONEN

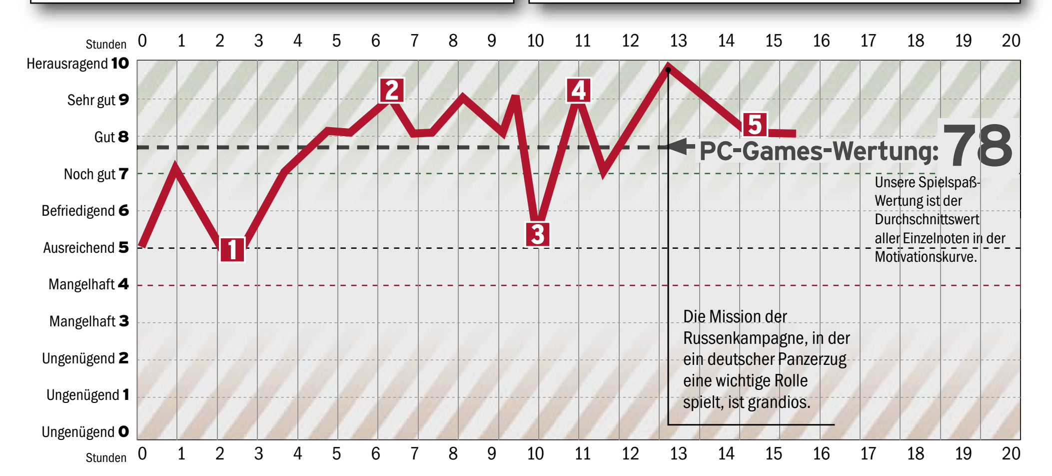




1 Schwieriger Taktik-Modus hin oder her, der Einstieg der deutschen Kampagne in Nimwegen kann einem schon gehörig die Laune vermiesen. Gegen die schier riesige Übermacht kommt man nur mit viel Geduld und Spucke an.



2 Inzwischen haben wir uns eingefuchst und unsere Laune geht aufgrund der klasse designten Missionen ab wie ein Zäpfchen. Es gibt unglaublich viele Varianten, wie man die gestellten Missionsziele lösen kann. Das ist prima!







3 ÜBERTRIEBEN Manche Missionen sind mit zeitkritischen Aufgaben versehen, die nerven.



4 FEURIG Mit den alliierten Flammenwerfer-Einheiten heizen wir dem Gegner mächtig ein.



5 Der taktische Anspruch bleibt auf angenehm hohem Niveau. Ausflüge in den Taktik-Modus zeigen jedoch: Hier dürfen nur Profis ran, sonst ist Frust vorprogrammiert. Die Steuerungsmängel des Spiels sorgen leider für derbe Abzüge.

## Die Test-Abrechnung

| | |
|---|---|
| **Produkt:** | Faces of War |
| **Testversion:** | Review-Version |
| **Gespielte Minuten:** | 925 Min. |
| **Spielzeit (Std.:Min.)** | 15:15 |
| **Verkaufspreis:** | € 45,- |
| **Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** | 805 Min. |
| **Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** | € 3,35 |

Die Testversion hatte mit AMD-Dual-Core-Rechnern derbe Probleme in Bezug auf Kameraführung. Wer einen solchen PC besitzt, sollte auf jeden Fall die aktuellsten Prozessortreiber installieren. Im Test ließ sich damit das Kameraproblem beheben.

## FACES OF WAR

CA. € 45,-
14. SEPTEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

STEFAN WEISS



### „Das Missionsdesign ist bestens gelungen, dafür schmerzt die Steuerung.“

Vorgänger **Soldiers** bot taktisch anspruchsvolle Kost, aber auch haufenweis Bugs. **Faces of War** macht das besser: Schlimme Fehler traten nicht auf. In den Gefechten kann ich mich richtig austoben. Die Missionen sind fordernd und es kracht und rumst an allen Ecken. Je länger ein Kampf dauert, desto deutlicher macht sich das auf dem Schlachtfeld bemerkbar. Anfangs halbwegs intakte Städte bleiben als rauchende Trümmerhaufen zurück. Jede Veränderung kann ich wiederum für taktische Zwecke nutzen – das ist genial. Wieso **Faces of War** aber dennoch der Sprung in die 80er-Klasse verwehrt bleibt? Das liegt zum größten Teil an der recht umständlich geratenen Steuerung und Menüführung. Vor allem das frickelige Umhergerenne, um Munition aufzusammeln, hätte komfortabler gelöst werden können. Schade ist auch, dass einem die Figuren in keiner Weise ans Herz wachsen, da es völlig egal ist, mit wie viel Einheiten Sie die jeweiligen Missionsziele erreichen. Medaillenvergaben im Debriefing hätten hier für bedeutend mehr Motivation gesorgt.

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Best Way/1C Company
**Titel vom selben Entwickler:** Soldiers: Heroes of World War 2
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Acht Mehrspielermodi
**Zahl der Spieler:** Maximal 16 Spieler
**Fazit:** Die Partien sind schnell und fetzig.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Geniale Animationen und viele Details, erreicht aber nicht die Klasse eines **Company of Heroes**
**Sound:** Die Effekte sind fett, die Musik dagegen etwas dünn und blechern.
**Steuerung:** Wirkt an etlichen Stellen unfertig

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 3.500 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

### PRO UND CONTRA

- + Hoher taktischer Anspruch
- + Groß inszenierte Schlachten
- + Abwechslungsreiche Missionen
- − Teils umständlich geratene Steuerung
- − Nerviges Inventar-Handling

### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 78**



**LUFTHOHEIT** Den detaillierten Fahr- und Flugzeugen bei der Arbeit zuzusehen, macht ordentlich Spaß. Hier attackiert eine A-10 Warthog einen russischen Panzer.

**MESSEBERICHT** In der Offiziersmesse haben Sie den Überblick, wie es um Ihre Anführer bestellt ist.



**FARBENFROH** Boni, die ein Offizier Truppen in der Nähe beschert, zeigt **Joint Task Force** mit deutlichen Markierungen an.

**„DING-GRATZ"** Der Levelaufstieg eines Helden erinnert an ein Rollenspiel.



**EINGESCHLAGEN** Taktisch entscheidend sind die Luftschläge, die Sie mithilfe Ihrer Offiziere anfordern, natürlich nur gegen entsprechende Bezahlung.

# Joint Task Force




Man nehme eine solide Engine, wähle als Szenario mal nicht den Zweiten Weltkrieg, sondern aktuelle Konflikte und garniere alles mit neuen Ideen – fertig ist der Hit?

Die moderne Medienlandschaft bombardiert uns täglich mit Schreckensmeldungen über Krisenherde im Nahen Osten, allgegenwärtige Terroranschläge, Waffenschiebereien und ähnlich unerfreuliche Dinge. Dieser reale Hintergrund bildet das spielerische Grundgerüst für **Joint Task Force**. Das Echtzeit-Taktikspiel lässt Sie als Kommandant einer westlichen Anti-Terror-Truppe mit Bösewichten aus aller Welt aufräumen.

## Bekanntes Gesicht

Bereits nach den ersten Spielminuten beschleicht uns das Gefühl, das Spiel-Interface schon mal in ähnlicher Form gesehen zu haben. Na klar, die gleichen Entwickler werkelten ja zum Teil auch an **Codename Panzers: Phase One**. So ist man als bewährter Taktikspieler im Nu mit der Steuerung vertraut.

## Viel Feind, viel Ehr

Bei **Joint Task Force** gewinnen Ihre Einheiten durch Kampfeinsatz an Erfahrung und steigen auf. Das ist nichts Neues. Dafür entscheiden Sie als Spieler nach einer Mission, welche Einheit in den Offiziersrang befördert werden soll. Schön gemacht: Mit jedem neuen Rang statten Sie einen Offizier mit einer von neun Fertigkeiten aus. Das kann eine Waffenspezialisierung oder auch die Regeneration der Figur sein. Sie haben als Spieler die Wahl, wie Sie die Punkte verteilen. Im Verlauf der Kampagne wächst dadurch die Zahl Ihrer Offiziere an. Vor jeder Mission entscheiden Sie nun, welche Offiziere Sie mitnehmen möchten. Spielentscheidend ist die Auswahl im Endeffekt allerdings nicht.

## Solide Hausmannskost

Das Missionsdesign ist durchweg linear geskriptet und stellt Sie vor übliche Taktikaufgaben: Mal gilt es, einen UN-Konvoi zu schützen, feindliche Stellungen auszuheben, Verteidigungszenarien zu überstehen oder auch offene Schlachten auszufechten. Alles hübsch verpackt in einer halbwegs spannenden und sehr klischeehaft erzählten Story. Die Hauptfigur O'Connell und auch die Offiziere bleiben jedoch recht farblose Gesellen. Markante Charaktere, wie sie derzeit beispielsweise **Company of Heroes** bietet, fehlen leider.

Nett gemacht ist der jeweilige Missionsablauf – in der Regel ist zu Beginn nur ein Teil der entsprechenden Levelkarte begehbar. Erst wenn Sie ein bestimmtes Einsatzziel erreicht haben, wird der nächste Kartenabschnitt freigeschaltet, der neue Ziele für Ihre Recken bereithält.

## Spielverderber

**Joint Task Force** macht eigentlich nichts falsch, bloß fehlen die Highlights und es mangelt ein wenig an der richtigen Würze. Schlimmer sind Bugs, wenn man beispielsweise am Ende einer Mission frustriert aufgeben muss, weil das letzte Missionsskript aus unerfindlichen Gründen nicht aktiviert wird. Selbst zuvor gemachte Spielstände von der laufenden Mission helfen nicht weiter. Man muss den Level ganz neu beginnen, damit es endlich klappt. Solche Ausrutscher wirken sich negativ auf die Motivation (siehe Kurve) aus.

Auch das alte Leid der Wegfindung gewährt **Joint Task Force** keine Lorbeeren. Die Checkboxen der Fahrzeuge sind teilweise zu groß geraten, sodass wir häufiger mit Fahrzeugstaus als mit den Gegnern zu kämpfen hatten.

Obwohl damit sicher nicht der ganz große Wurf gelungen ist, bietet **Joint Task Force** auf jeden Fall deutlich mehr Spielspaß für Fans moderner Kriegsszenarien als das recht verunglückte **War on Terror**. (sw)



**ABGESOFFEN** Im serbischen Hochwasserszenario kommt richtige Katastrophenstimmung auf.



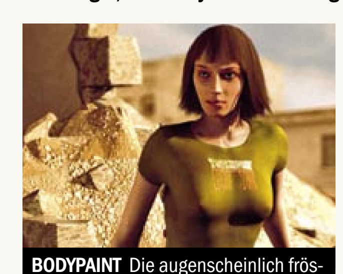
**WAS GUCKST DU** Wenn Ihre Armee von einem TV-Wagen begleitet wird, heißt es aufgepasst. Fehler führen dann zu Geldabzügen.



**INSPEKTION** Ingenieure reparieren die Vehikel. Die „fliegenden Zahnräder" aus **Panzers** sind passé.

## Unter den Augen der Öffentlichkeit – das Medien-Feature

**Ein Budget, das sich je nach Meinung der Medien über Ihre Fähigkeiten ändert. Das klingt eigentlich ganz gut.**



**BODYPAINT** Die augenscheinlich fröstelnde Mediendame sorgt für Ärger.

### Schwacher Fernsehauftritt

Von der erfrischend klingenden Spielidee, dass die Spielfigur ständig von einem Fernsehteam begleitet wird, das ihre Taten beurteilt und damit über finanzielle Boni entscheidet, ist im fertigen Spiel nicht viel übrig geblieben. Bei den meisten Missionen spielen Sie sowieso ohne Medienbegleiter, sodass Sie lediglich durch die Erfüllung Ihrer Missionsziele Geld auf Ihr Einsatzkonto gutgeschrieben bekommen.

### Zivilschutz

Viel wichtiger für den Erfolg bei einer Mission ist, dass keine zivilen Opfer zu beklagen sind. Allerdings ist es schon fast eine Kunst, hier schlecht abzuschneiden. Denn die Einheiten feuern nicht auf zivile Ziele, es sei denn, Sie machen dies gewollt mit Bombern.



**JOINT TASK FORCE**
CA. € 45,-
22. SEPTEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

STEFAN WEISS



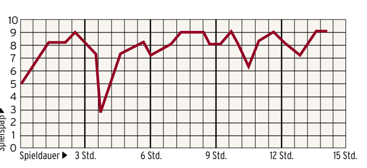
### „Joint Task Force steht zwar dicht am Taktik-Siegertreppchen, aber eben nicht drauf."

Was **Joint Task Force** abgeht, ist der entscheidende Funke, der ein Spiel außergewöhnlich macht. Das Taktik-Spektakel ist an sich recht ordentlich, die Missionen sind abwechslungsreich, das Beförderungssystem gelungen und dazu kommen eine ansprechende Optik und coole Soundeffekte. Störend dagegen sind derbe Patzer bei der Wegfindung (die eigenen Fahrzeuge nutzen selten die Straßen und fahren lieber Mauern und Zäune zu Klump) sowie die mangelnde Übersicht, zum Beispiel in den Kolumbien-Dschungelszenarien. Schade finde ich auch, dass die an sich nette Idee mit der Medienmeinung im Spiel kaum richtig zur Geltung kommt. Dadurch spielt sich **Joint Task Force** letztendlich zu 80 Prozent wie ein klassisches **Codename: Panzers**, nur eben aufpoliert, hier und da verbessert sowie mit einem modernen Szenario versehen.

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Most Wanted Entertainment
**Titel vom selben Entwickler:** Strategic Command 2 | Cold War Conflicts
**Publisher:** Vivendi
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

#### MOTIVATIONSKURVE




**Getestete Spieldauer:** 15 Stunden (Einzelspieler)

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Domination, Deathmatch, Koop
**Zahl der Spieler:** Zwei bis acht Spieler
**Fazit:** Der Koop-Modus ist am besten gelungen.

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Detailliert, aber teils schwache Effekte
**Sound:** Stimmige Musik, Sound etwas dünn
**Steuerung:** Codename Panzers stand Pate.

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

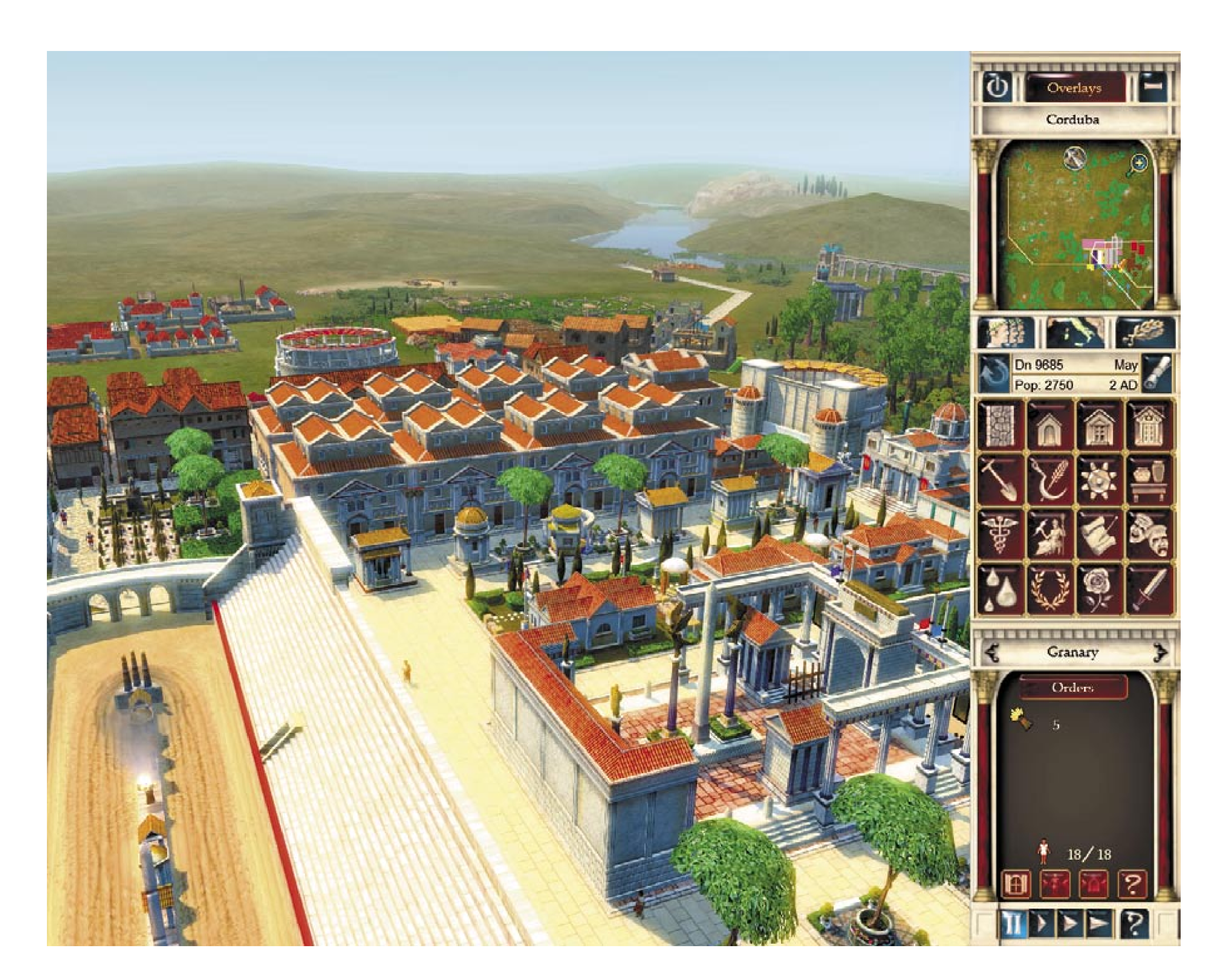
**Minimum:** 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 3

#### PRO UND CONTRA

- \+ Einheitenbeförderung macht Laune
- \+ Abwechslungsreiche Levelkarten
- \+ Ordentliches Taktieren möglich
- − Probleme bei der Wegfindung
- − Eingeschränkte Kamerasicht

#### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **80**




# Caesar 4

Nach acht Jahren kehrt der Imperator mit dem berüchtigten Riechkolben zurück. Kann er sich mit dem Lorbeerkranz des besten Aufbauspiels schmücken?

Tiefe Sorgenfalten zieren die Stirn des mächtigsten Mannes der Welt, während er die von der Abendsonne beschienene Karte betrachtet. So vieles liegt derzeit im Argen... Die Steuereinnahmen sinken seit Jahren, von den Barbaren im Norden her droht Krieg. Schon munkelt man, dass sich bald Verschwörer mit blitzenden Messern vor der Casa des Imperators treffen.

Genug! Er stellt sich auf den Balkon, dem rauen Wind entgegen. Zeit, das Land in Ordnung zu bringen! Zeit, eine Stadt zu bauen, die an Wohlstand und Macht dem Ruhme Roms gerecht wird!

## Veni: historische Kampagnen

Auch im vierten Teil der antiken Aufbauserie lenken Sie als Gouverneur die Geschicke einer römischen Stadt, wahlweise im freien Spiel oder in der Kampagne. Die drei Feldzüge bauen historisch wie spielerisch aufeinander auf. So lernen Sie die Grundzüge des Cäsaren-Daseins, während Rom vom Stadtstaat zur beherrschenden Kraft Italiens aufsteigt. Haben Sie von Padua bis Verona das römische Banner hochgehalten, sichern Sie die Vorherrschaft Roms im Mittelmeerraum und schlagen sich anschließend mit den Tücken eines ausgewachsenen Imperiums herum.

Dabei wählen Sie zwischen friedlichen und kriegerischen Missionen. Insbesondere bei den Erstgenannten meldet sich Rom oft an und fordert teilweise gewaltige Mengen Güter an – wer kurz nach dem Aufbau der ersten Handelsroute 100 Holzpäckchen verschiffen soll, gerät schon arg ins Schwitzen. Der kriegerische Weg ist auch nicht einfacher – oft ist das zur Waffenproduktion nötige Eisen erst zu importieren, was den Haushalt belastet. Die Römer kennen kein Erbarmen – selbst die Rohstoffknappheit in Kriegszeiten bringt ihre Forderungen nicht ins Wanken.

Um voranzukommen, muss Ihre Stadt neben einer bestimmten Bevölkerungszahl auch die geforderten Werte in den Bereichen Sicherheit, Wohlstand, Imperium (Gunst in Rom) und Kultur erreichen. Nach dem Tutorial-artigen Beginn steigt die Lernkurve selbst im mittleren Schwierigkeitsgrad steil an, sodass auch geübte Quästoren nicht um ein Neustarten und die umsichtige Stadtplanung herumkommen.





## So spielt sich Caesar 4




## Vidi: Schaut auf diese Stadt

Dennoch motiviert **Caesar 4** enorm, denn die Kerntugend des Spiels ist perfekt umgesetzt. Der Aufbau einer römischen Stadt ist nirgends komplexer, lebendiger und motivierender inszeniert. Nur das Gras auf noch unbesiedelten Karten ist wahrlich keine Augenweide – also flugs ein paar Häuser draufgesetzt, nebenan den Markt platziert, im Hintergrund ein paar Gärten, nach und nach die besonderen Extras wie eine Schule, damit sich aus unzivilisierten Bälgern gebildete Cicero-Rezitatoren entwickeln. Somit entfalten sich die Gebäude immer weiter, was Einwohnerzahl und Steueraufkommen ansteigen lässt.

**Caesar 4** rüttelt nicht an den Grundmauern dieses Spielprinzips, sondern fügt eine feine Nuance hinzu. Statt eines Archetyps Haus, aus dem alle weiteren Gebäude entstehen, gibt es nun verschiedene Typen. Die Plebejer hausen in spartanischen Insulae, die Equites wohnen in geräumigen Domi und die Patrizier residieren in herrschaftlichen Villen.

Nirgends macht es so viel Spaß, einer Stadt und ihren Einwohnern in Ruhe zuzuschauen.

Die Equites, der neue Mittelstand im **Caesar**-Universum, bereichern das Spiel enorm. Während Plebejer die einfachen Arbeiten erledigen – Erze, Ton und Grünzeug aus der Erde buddeln, in Fabriken töpfern und zimmern, zerfallende Gebäude kitten –, sind Equites der Inbegriff der Dienstleistungsgesellschaft. Das Eintreiben von Steuern, das Aufführen von Theaterstücken oder das Gerichtswesen sind ohne sie nicht denkbar.

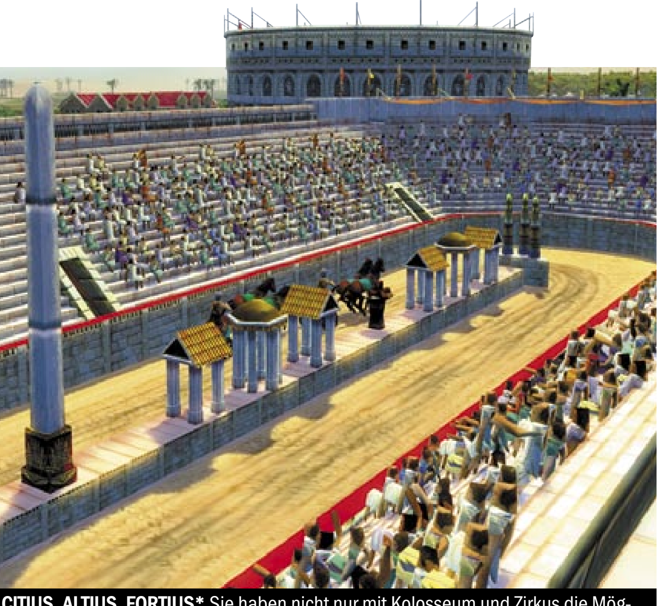
Die anspruchsvollen Arbeiten der Equites benötigen Sie besonders für die noch viel anspruchsvolleren Patrizier. Während sich nämlich die Arbeiterklasse mit Essen, fließend Wasser und einfachen Gütern wie Geschirr zufrieden gibt, sind die Equites schon weniger genügsam und möchten sich gern Luxusartikel wie Möbel in die Hütte stellen. Die Patrizier dagegen fordern nicht nur von allem mehr, sondern obendrauf exotische Waren, etwa Parfüm. Alle Güter werden an vier separaten Märkten verkauft, was die Komplexität der Planung erhöht, gleichzeitig aber glaubwürdigere Stadtstrukturen schafft.

Neben Konsumgütern wollen alle Bewohner auch ein möglichst attraktives Domizil nebst passendem Umfeld. Handwerksbetriebe und Militärbauten mindern den Landwert, Gärten und Tempel erhöhen ihn und sind auch eine Pracht im Auge des Spielers.

## Vici: Kampf den Barbaren!

Neben den Steuern, erhoben sowohl auf den Besitz der Patrizier als auch auf sämtliche Konsumgüter, ist der Handel Ihre wichtigste Einnahmequelle – schließlich kosten die ganzen Gebäude und Arbeitsplätze viele Denare.

Die umliegenden Gemeinden dienen aber nicht nur dem Kassenstand – mitunter gibt es tatsächlich Völker, die von der Glorie Roms noch nicht überzeugt



**CITIUS, ALTIUS, FORTIUS*** Sie haben nicht nur mit Kolosseum und Zirkus die Möglichkeit, das Unterhaltungsbedürfnis Ihrer Einwohner zu stillen. * Höher, schneller, weiter.



**MEMENTO MORI*** Ihr Religionsberater klärt Sie über die Stimmung der Götter Ihrer Stadt gegenüber auf. Hier stellt Jupiter seine Missbilligung klar. * Bedenke, dass du sterben musst.

sind. Und wenn Sie dann nicht gewillt sind, die Meute gegen einen horrenden Obolus zu befrieden, kommt es zum Kampf. Zur Rekrutierung von Soldaten benötigen Sie naheliegenderweise Waffen, Nahrungsmittel stärken die Moral der Truppe und im Trainingslager bilden Sie Ihre Legionäre weiter. Lassen Sie sich von der Auswahl an Militärgebäuden und Armee-Einheiten aber nicht täuschen: **Caesar 4** bleibt ein traditionelles Aufbauspiel, das eigentliche Kämpfen beschränkt sich darauf, dem Trupp per Rechtsklick den Befehl zum Angriff zu erteilen. Ebenfalls traditionell: die hakelige Steuerung der Armee. So blieben die Sandalenträger im Test längere Zeit an einer Brücke stehen, während am anderen Ende der Stadt Barbaren wüteten.

## Deus Ex Machina

Ihre Einwohner und Rom sind nicht die Einzigen, denen Sie es in **Caesar 4** recht machen sollen. Auch Göttinnen und Götter verlangen Tribut in Form von Schreinen, Tempeln, Festen. Vernachlässigen Sie Jupiter, zerstört er schon mal mit einem Blitzschlag ein Gebäude. Im Gegenzug gewähren besonders geehrte Götter Boni für Ihr Ressort. Gerade für kriegstreibende Statthalter empfiehlt es sich daher, einen guten Draht zu Mars zu haben.

Wenn **Caesar 4** beim Aufbaupart wenig falsch macht, so leistet es sich doch einen großen Lapsus: Alle Interface-Innovationen dieser Welt nach **Caesar 3** wurden komplett ignoriert. Während **Zeus** etwa über ein cleveres System an Reitern verfügt, übersichtliche Statistiken zur Gesundheit und die entsprechenden Bauoptionen parallel zeigt, wechseln Sie bei **Caesar 4** umständlich in den noch dazu äußerst unansehnlichen Beraterbildschirm. Auch ist das Raster, nach welchem Gebäude errichtet werden, zu filigran, sodass Sie Gebäude häufig deplatzieren. Tröstlich: Wenigstens gibt es eine „Rückgängig"-Funktion.

Die Animationen sind gerade im Vergleich zur **Siedler**-Serie ungelenk, die Frameraten indiskutabel – aber **Caesar 4** bleibt dennoch jederzeit spielbar und erfreut Auge und Herz nicht nur des Römers. Arbeiter, Soldaten, Schauspieler, alle haben einen Spruch auf den Lippen. Meist erfahren Sie von Ihren Einwohnern auch, ob etwas in der Stadt im Argen liegt. Etwa, dass der Priester zetert: Er sei zwar in göttlichem Auftrag hier, aber würde trotzdem gern weltlichen Lohn erhalten ... (cb/as)

## Schau mal, Asterix, lauter Römer!

**Nicht nur Obelix würde sich freuen, wenn er die vielen Sandalenträger-Spiele sähe. Wie schlägt sich der vierte Caesar hier im Vergleich?**

| | CivCity: Rome | Die Römer | Caesar 4 |
|---|---|---|---|
| Interface | Unübersichtlichkeit durch Übersicht: Das althergebrachte Menü von **CivCity: Rome** zeigt zwar auf einen Blick alle relevanten Informationen, versperrt aber den halben Bildschirm. | Dank innovativer Steuerung sind **Die Römer** enorm einsteigerfreundlich. Das kreisförmige, intelligente Menü sorgt für eine bestens sichtbare Spielfläche. | Altmodisch und umständlich: Über ein Baumenü an der rechten Bildschirmseite errichten Sie Ihre Stadt. Auch nervig: die zu kleinen Kacheln und das fummelige Drehen der Gebäude. |
| Atmosphäre | Sie können von Ihren Einwohnern erfahren, wie es im Städtele läuft und auch in Häuser hereinschauen, insgesamt bleibt das zivilisierte Rom aber zu steril und spröde. | Das grafische Ambiente überzeugt durch wuselig-niedlichen Charme, die Soundkulisse ist gelungen. Eine nette Idee: Wahlweise können Sie auch auf Latein spielen. | **Caesar 4** kreiert eine imposante Szenerie mit vielen Gebäuden und Einwohnern. Musik, Wetter und Tag-Nacht-Wechsel erwecken Ihre Stadt weiter zum Leben. Grandios! |
| Kampagne | Sie haben in der Kampagne die Wahl zwischen friedlichen und wirtschaftlichen Aufgaben. Historische Ereignisse gibt es kaum – dafür zufällige Katastrophen, die unnötig frustrieren. | In der Kampagne sind Sie primär damit beschäftigt, Ihre Wirtschaftsstrukturen zu optimieren. Trotz historischer Ereignisse ist das Spiel insgesamt deutlich zu einfach. | Sie spielen in drei Kampagnen friedlich oder kriegerisch die römische Geschichte nach. Die Feldzüge sind historisch recht fundiert, aber etwas zu lieblos präsentiert. |
| Militärwesen | Rauschende Siegesfeiern dürften das nicht werden: Sie kommandieren zwei Typen von Einheiten über Stadt und Land. Taktik gibt's nicht – es gewinnt immer das größere Heer. | Passiv und simpel: Türme schießen, kasernierte Einheiten greifen automatisch nahe Feinde an. Wenn Gegner am anderen Ende der Stadt wüten, bleiben die Jungs aber einfach daheim. | Kein Wunder, dass Asterix und Obelix es so leicht hatten. Trotz des soliden und komplexen Aufbaus mehrerer Arten von Soldaten ist das Handling Ihrer Legionäre träge und verbuggt. |

# Caesar 4

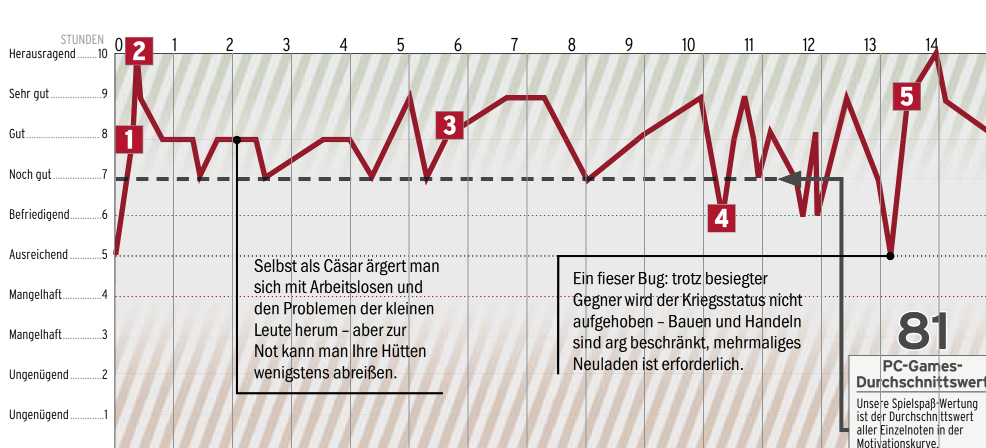
PC Games MOTIVATIONSKURVE – EINZELSPIELER – 3 FELDZÜGE +++ 38 FREI SPIELBARE SZENARIEN



**1 CARPE DIEM*** Auch wenn das Intro von **Caesar 4** nicht die neue Animationsreferenz ist, macht die stimmungsvolle und musikalisch gut unterlegte Sequenz Lust auf mehr und lässt Erinnerungen an **Caesar 3** wachwerden. * Ergreife den Tag

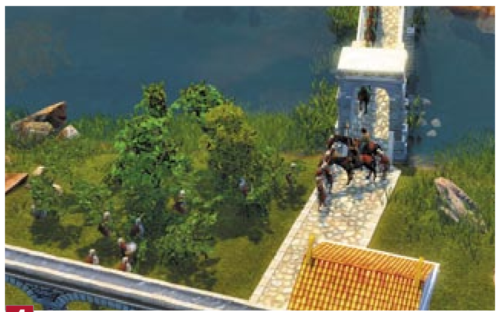


**2 GAUDEAMUS IGITUR*** Die Anfangsstunden sind fast ekstatisch. Sobald man das erste Mal mit einer Handelsroute die Stadtkasse aufgefüllt hat, kommt man aus der Freude über die eigene Siedlung kaum heraus. * Darum freuen wir uns






**3 ERGO BIBAMUS*** Der Schwierigkeitsgrad zieht an, aber der Frust des Neuladens verfliegt schnell. Nützlich: Über Analyseansichten kann man Attraktivität sowie Güter-, Wasser- und Dienstleistungsversorgung der Stadt betrachten. * Lasst uns trinken!



**4 MORITURI TE SALUTANT*** Auch bei diesem Römer-Spiel ist der Militärpart missraten: Aufbau, Training und Versorgung der Truppe sind zwar komplex und durchdacht, beim eigentlichen Kampf aber versagt die Steuerung. * Die Totgeweihten grüßen dich!

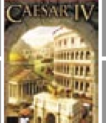


**5 AUREA MEDIOCRITAS*** Nach heftigen Kämpfen in der Kampagne wenden wir uns den frei spielbaren Szenarien zu, die sich thematisch über das Römische Reich verteilen. Auch hier klopft Rom fordernd an die Pforte, dafür gibt es von Beginn an viele Handelspartner und Raum für die zahlreichen Gebäude. * Die goldene Mitte.

### Die Test-Abrechnung

**Produkt:** ............ Caesar 4
**Testversion:** ............ Review-Version
**Gespielte Minuten:** ............ 903 Min.
**Spielzeit (Std.:Min.)** ............ 15:03
**Verkaufspreis:** ............ € 40,-
**Minuten über 6 Punkte Spielspaß:** ............ 854 Min.
**Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:** .. Ca.€ 2,81

Unsere englische Testversion kämpfte noch mit einigen Bugs. Beim Versuch, **Caesar 4** online zu spielen, und nach einer Schlacht stürzte das Spiel ab. Sehr ärgerlich: mehrmals wurde trotz geflohener Gegner der Kriegsstatus nicht aufgehoben.



**CAESAR 4**
CA. € 40,-
06. OKTOBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



**„Das beste Römer-Spiel seit der Erfindung der Toga-Party, wäre da nicht der Militärteil ..."**

Beim Antesten von **Caesar 4** war ich zunächst skeptisch. Meine ersten Stunden mit der Demoversion und die vielen, genau ein Kästchen zu weit links platzierten Häuser, hatte ich noch gut in Erinnerung. Da dieses Manko auch jetzt noch nicht beseitigt wurde, schwante mir Böses. Doch trotz dieser Schwächen und des happigen Schwierigkeitsgrades ist der Nachfolger meines 98er-Lieblingsspiels sehr gut gelungen und für alle Heimrechner-Römer die Empfehlung. Auch beim dritten Neustart einer Mission motiviert der Aufbau eines antiken Städtchens ungemein. Was für ein grandioses Gefühl, wenn die Bewohner auf die Gerüste steigen, um ihr Häusle zu verschönern! Was für ein Nervenkitzel, die Forderungen der nimmersatten Reichshauptstadt zu erfüllen und haarscharf an der Schuldenkante vorbeizukratzen! Aber welch ein Ärgernis, die Soldaten an Brücken hängenbleiben zu sehen oder dank falsch verhängtem Kriegsstatus keinen Handel betreiben zu können. Mit dem unbrauchbaren Soldaten-Handling verbaut sich **Caesar 4** den Weg zum Award. Aber für alle friedliebenden Statthalter geht der Daumen ganz klar nach oben: Beim Jupiter, was für ein schönes Spiel!

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Tilted Mill Entertainment
**Titel vom selben Entwickler:** Kinder des Nils
**Publisher:** Sierra
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

**MEHRSPIELERMODUS**

**Zum Testzeitpunkt nicht überprüfbar.**

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Animationen hakelig, aber imposante Architektur mit High-Definition-Rendering
**Sound:** Über zwei Stunden situationsabhängige Musik, passende Sounds und Sprecher
**Steuerung:** Zu feines Bauraster, umständliche Bedienung mit Extraklicks

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- \+ Lebendige Stadt mit Feedback
- \+ Wenige, dafür sinnvolle Neuerungen
- \+ Aufbauprinzip mit Sucht-Garantie
- − Schlechter Militärpart mit Frust-Garantie
- − Umständliches Interface

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)** 81

# Die Sims 2

**Haustiere |** Hund und Katz sind zurück: Add-on Nummer 4 führt Haustiere in Sims 2 ein – mit motivierenden Tierkarrieren und faszinierendem „Design dein Tier"-Modus.

Jeden Tag um 18:00 Uhr fährt die Fahrgemeinschaft vor und setzt Schorsch zu Hause in Sim City ab – 240 Simoleons für die Familienkasse. Das Kuriose: Schorsch ist ein Hund, ein prächtiger Golden Retriever. Dass Hunde und Katzen arbeiten gehen, ist in **Die Sims 2: Haustiere** ganz normal – und eine der spannendsten Neuerungen im vierten Add-on.

Zum ersten Mal steht in einer **Die Sims 2**-Erweiterung kein zusätzlicher Stadtteil im Mittelpunkt, denn eine vierte Add-on-Nachbarschaft nach den Universitäten (**Wilde Campus-Jahre**), Downtown (**Nightlife**) und Blauseidigheide (**Open for Business**) gibt es nicht. **Haustiere** konzentriert sich auch nicht auf einen einzelnen Spielaspekt wie Ausbildung, Karriere oder Party. Vielmehr bereichert es das zentrale Erlebnis des Hauptspiels: das vollständige Leben einer Sim-Familie.

## Umwerfend flexibel

Als wären sie echte Sims, schaffen Sie Hunde und Katzen im Menü „Familie erstellen". Es ist allein Ihre Entscheidung, ob Sie eine komplett neue Familie gründen und beliebig Tiere hinzufügen oder ob Sie unabhängige Tierfamilien kreieren, die Sie unbürokratisch bereits etablierten und angesiedelten Dynastien zuordnen. Vorausgeschickt sei indes, dass letztere Option zu Anfang mehr Spaß macht, weil Sie mehr Gelegenheit haben, die vielen neuen Funktionen auszuprobieren.

Die Tierschöpfung ist eine Wucht und trifft nach dem nicht vollends befriedigenden Tier-Add-on für **Sims 1** genau den Wunsch eines **Sims**-Fans.

Sie bedienen sich des bekannten Editors. Neben der Rassenauswahl – 73 Hunde- und 36 Katzenrassen vom Boarder Collie über Bullmastiff bis zur Siamkatze stehen vorgefertigt zur Verfügung – lassen sich dort von der Fellfarbe und -kontur bis zur Position der Schnauzenspitze und der Länge der Ohren sämtliche Eigenschaften nach eigenem Gutdünken modifizieren. Auf diese Weise sind gewagte Mischungen genauso möglich wie völlig eigenständige Kreationen: ein Schäferhund mit Pudelfrisur und Boxerschnauze, beispielsweise, oder eine Perserkatze mit dem hübschen Gesicht einer Russisch Blau.

## Die Neuen im Haushalt

Zwar gehören die neuen besten Freunde der Sims zur Familie, direkt steuern können Sie sie allerdings nicht. Das ist sinnvoll, weil das Spielerlebnis sich andernfalls kaum vom bisherigen unterscheiden würde. Entscheidungen treffen die tierischen Mitbewohner aufgrund ihrer im Editor erstellten oder zufällig zugewiesenen Persönlichkeit (aggressiv oder nett, aktiv oder faul) sowie ihrer Laune. Bedürfnisse wie Hunger, Energie, Harndrang bestimmen, ob Haustiere gerade verschmust oder kratzbürstig sind. Darüber hinaus gibt es spezifische Instinkte: Katzen wollen kratzen, Hunde wollen kauen.

Spielzeug und Ausstattung sind nötig, damit das Tier seinen Bedürfnissen nachkommen kann: Katzentoilette, Spielzeugmaus, Kauknochen, Kratzbaum und Hundehütte, zu finden in unterschiedlichsten Farben und Qualitätsstufen im erweiterten Kaufmenü. Doch der Blick in die mit einem Fressnapf-Icon markierte Liste von Gegenständen enttäuscht – schade, dass EA nur 21 Tier-Items mitliefert.

Dieses Inventar vorausgesetzt, versorgen die Schützlinge sich vergleichsweise zuverlässig selbst – besser als Sims mit der Option „freier Wille", jedoch nicht immer rechtzeitig, um guter Dinge zu bleiben. Im Test ignorierten unsere Katzen zum Beispiel mehrfach tagelang sowohl Kratzbaum als auch Möbel, trotz Alarmzustand der Bedürfnisanzeige „Kratzen".

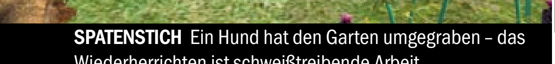
## Karriere auf vier Pfoten

Durch Erziehung und Training nehmen Sie Einfluss auf derlei Verhaltensmacken. Sims loben die Katze, die Tierfutter verspeist, statt vom Pudding zu naschen, und schimpfen mit dem Hund, der fremde Kinder anknurrt.

Gezielt schulen Sie Kommandos wie „Toilette benutzen" (ausschließlich Katzen), „Komm her", „Pfötchen geben" oder „Rollen". Diese Ausbildung ist der Schlüssel zur Karriere. Via Zeitung oder PC finden Sie eine Anstellung für willige Haustiere. Für Stufe 1, die finanziell etwa das Niveau der ersten Sim-Karriereetappe hält, ist noch keine Fertigkeit erforderlich. Beförderungen verlangen je einen Lernerfolg pro zusätzlicher Stufe.

Positiv wirkt das in zweifacher Weise: Der Extraverdienst sorgt speziell bei jungen Familien für ein gehörig weicheres Finanzpolster. Und man ist als Spieler motiviert, die Tiere zu trainieren, was deren Beziehung zum lehrenden Sim intensiviert und Spaß macht. Die Übungen laufen ab wie bei Sim-Kleinkindern. (js)

**SPATENSTICH** Ein Hund hat den Garten umgegraben – das Wiederherrichten ist schweißtreibende Arbeit.



**VERSPIELT** Katzen kann man unter anderem mit dem Jagdspielzeug unterhalten. Hunde apportieren lieber.

## Haustiere mit Gesicht

**Hunde und Katzen kann man ebenso stark äußerlich und vom Wesen her verändern wie menschliche Sims.**

**Wandelbar**
Die drei Aufnahmen geben eine kleine Vorstellung von der Wandelbarkeit der Tiere im Editor – in Windeseile wird aus einem bulligen Schwergewicht ein drahtiger Hund mit schlankem Antlitz.



**HUNDETREU** Stöckchen holen und zuverlässig zurückbringen, das beherrschen Hunde ohne besondere Ausbildung.

**GEBANNT** Kurzzeitig kann der Fernseher Haustiere fesseln. So eine starke Spaßwirkung wie bei den Sims hat er jedoch nicht.

---



**DIE SIMS 2: HAUSTIERE**
CA. € 30,-
19. OKTOBER 2006
USK: OHNE

JUSTIN STOLZENBERG

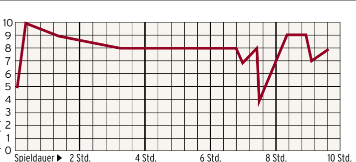
### „Nicht so gut wie Open for Business, aber genau richtig für erfahrene Sims-Spieler"

Noch nicht vollständig frei von technischen Fehlern war die Testversion von **Die Sims 2: Haustiere**, was die Wertung schließlich dämpfte. In einer Szene blieb meine Katze beispielsweise im Auto der Fahrgemeinschaft stecken und verhungerte kläglich. Genauso frustrierend wie ein Hund, der sabbernd und schmutzig den frisch gereinigten Teppich besudelt. Dennoch lohnt sich das **Haustiere**-Add-on für alle Spieler(innen), die Frische im Alltag ihrer schönen und reichen Sim-Familien wollen. Die Veränderungen am Spielgefühl sind weniger intensiv als im überragenden **Open for Business**, man wird jedoch länger Freude mit seinen tierischen Freunden haben als mit **Nightlife** oder **Wilde Campus-Jahre** – schon weil man Tiere gleich bei der Familienerstellung einbeziehen kann.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Maxis
**Titel vom selben Entwickler:** Sim City | Die Sims | Die Sims 2
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 10 Stunden (Einzel)

**MEHRSPIELERMODUS**

Nicht vorhanden

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Putzige Animationen, tolle Figuren
**Sound:** Gewohnt variantenreich und modern
**Steuerung:** Präzise, bekannt hohes Niveau

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

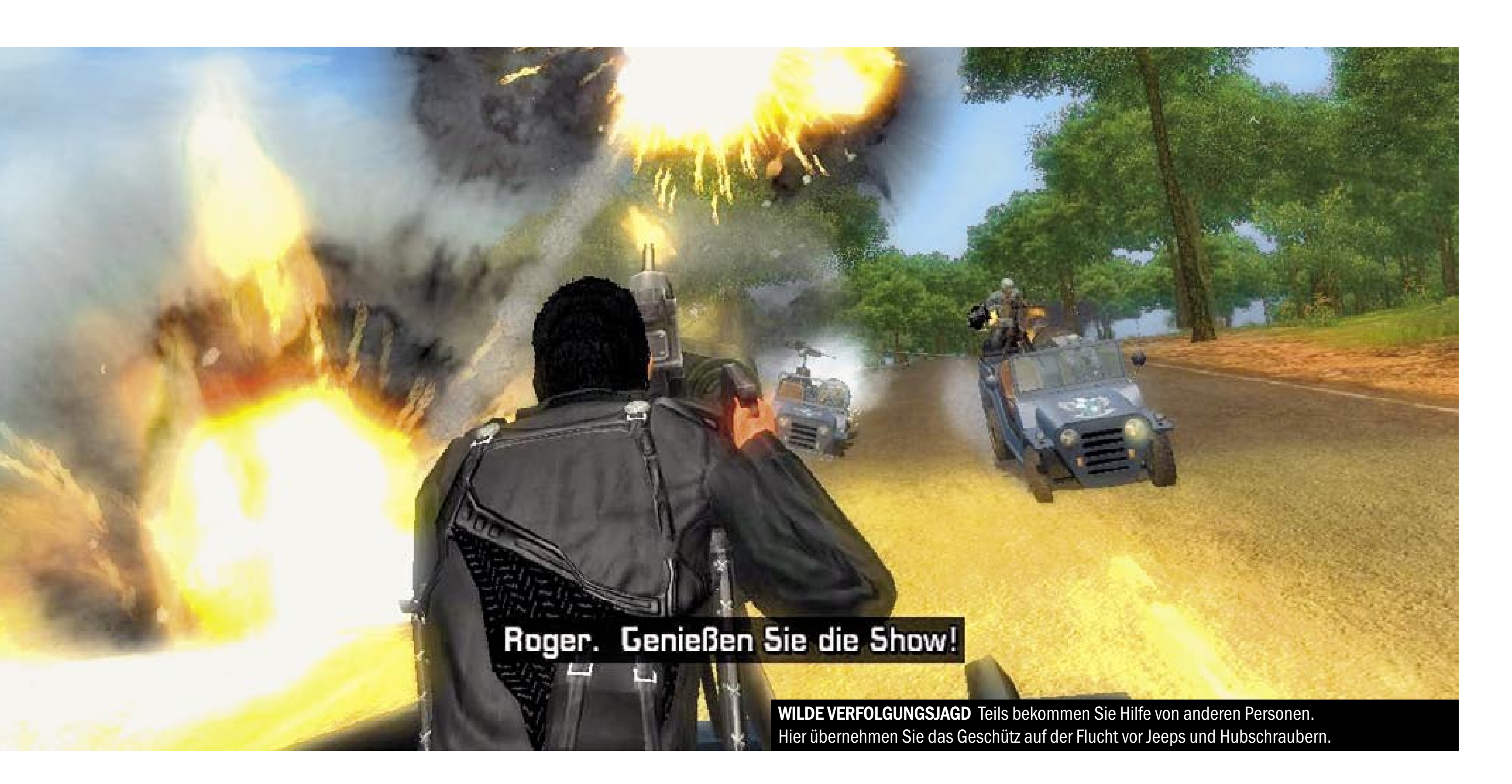
**Minimum:** 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.200 MHz, 2 GB RAM, Klasse 3

**PRO UND CONTRA**

+ Tiere sind detailliert wie Sims zu erstellen
+ Motivierende Tierkarrieren
+ Langfristiger Mehrwert für **Die Sims 2**
− Wenige mitgelieferte Tiergegenstände
− Tier-KI mit Aussetzern

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **83**




**WILDE VERFOLGUNGSJAGD** Teils bekommen Sie Hilfe von anderen Personen. Hier übernehmen Sie das Geschütz auf der Flucht vor Jeeps und Hubschraubern.

# Just Cause

Mit rasanter Action, spektakulären Stunts und riesiger Spielwelt tritt der amerikanische Agent gegen Carl den Großen (genau, der aus GTA) an – eine gewagte Aufgabe.

Avalanche Studios wagt sich mit **Just Cause** auf das Hoheitsgebiet der seit Jahren beliebten **GTA**-Serie. Deren Klasse konnte bisher noch kein Konkurrent erreichen. **Just Cause** versucht allerdings nicht, das Vorbild zu kopieren. Wo Carl die Hanteln stemmt, Graffiti sprüht, sich die Haare machen lässt und mit Engelsgeduld Frauen hinterherhechelt, verfolgt Agent Rico Rodriguez eine klare Linie: gepflegte Action bis zum Abwinken.

## Rangfolge statt Geld

Als geheimer CIA-Mitarbeiter kommandiert man Sie auf die Tropeninsel San Esperito ab. In dem idyllischen Ländchen rumort es gewaltig: Der machthungrige Diktator hortet Massenvernichtungswaffen, Korruption, Drogen- und Waffenhandel florieren. Als Einzelkämpfer kommen Sie nicht weit. Deshalb unterstützen Sie zwei der Gruppierungen des Inselstaates: Zum einen greifen Sie Revoluzzern unter die Arme, zum anderen spielen Sie ein Drogenkartell gegen das andere aus. Ein echter Agent bekommt zudem Unterstützung vom Arbeitgeber. Zwei Kollegen vor Ort fliegen den Held auf Wunsch zwischen den Verstecken hin und her oder werfen angeforderte Fahrzeuge ab, solange Sie nicht gerade in Schwierigkeiten stecken – was meist der Fall ist. In Nebenmissionen erobern Sie zusammen mit Kriegern der Gruppierungen Siedlungen oder Villen und erledigen einfach gestrickte Aufgaben. So bringen Sie immer mehr Sektoren unter Ihre Kontrolle, in denen Sie sich sicher bewegen können, und steigen in der Gunst der jeweiligen Partei. Dafür gibt es wiederum bessere Waffen, Fahrzeuge und weitere Basen. Wie bei **GTA** bunkern Sie in den Verstecken geklaute Autos, holen sich Knarren und speichern Ihren Fortschritt. Davon abgesehen gibt es Kontrollpunkte lediglich in längeren Missionen. Ärgerlich nur, dass diese an den unmöglichsten Stellen speichern – auch wenn bereits fünf Raketen auf Ihren Heli zu fliegen.

## Turnmeister

Rico hat richtig spektakuläre Stunts auf Lager. Mit einem Wurfhaken hängt er sich an vorbeizischende Helis, zieht sich kurzerhand ins Cockpit und holt damit einen flüchtenden Zielperson ein. Flugs hechtet er vom Hubschrauber auf ein Autodach und übernimmt dann das Steuer des Wagens. Die Kunststücke sind an sich eine feine Sache und manchmal die einzige Wehrmöglichkeit, denn Sie können aus keinem Vehikel ohne eingebaute Geschütze feuern. Manchmal reagiert der Agent allerdings anders als geplant oder zerschellt beim Einsteigen samt Hubschrauber am nächstbesten Gebäude.

## Schöner ableben

Das ist der Punkt, an dem **Just Cause** Nerven kostet: Rico lebt viel zu oft ohne eigenes Zutun ab. Dass Sie Autos zu Fuß kaum ausweichen können, sowie Explosionen mit gewaltigem Wirkungskreis und die beschränkte KI tragen einen großen Teil dazu bei. Die Bots bauen gerne Massenkarambolagen, schießen mit Raketen oder werfen Granaten – das macht selbst die eigenen Leute gefährlich. Weitere Dämpfer erfährt der Spielspaß durch die schwammige Steuerung der Autos und ein paar Ungereimtheiten, die hoffentlich nur die Testversion betreffen: Unser Gamepad funktionierte nicht, trotz nicht vorhandenem Fahndungslevel wurden wir teils heftig attackiert. Nach Neustart des Spiels war der Spuk beim gleichen Spielstand dagegen vorbei. Immer wieder ertönten völlig deplatzierte Sounds und kurioserweise war Rico nach einer Zwischensequenz tot. (as)

## Altmeister gegen Neuling – wer macht das Rennen?

**Beide Titel haben definitv ihre Vorzüge und Schwächen. Die wichtigsten Punkte im Überblick:**

| | GTA San Andreas | Just Cause |
|---|---|---|
| **Spielkomfort** | Bestechungsgelder, Werkstätten, Flugzeuge und Bahn erleichtern das (Über-)Leben. Allerdings gondeln Sie besonders auf dem Land minutenlang umher. Carl klettert und sprintet – im Gegensatz zu Rico. | Vorsprung für Rico: Päckchen auf dem Radar, Fahrzeuglieferungen vor Ort, Evakuierung zu den Basen oder zur nächsten Hauptaufgabe. Der Agent angelt sich per Wurfhaken Vehikel und trägt immer seinen Gleitschirm bei sich. |
| **Grafik** | Realistischer, aber alles ein wenig kantig und mit teils lauen Texturen. Dafür sind hier die Städte deutlich größer und wirken lebendiger. | Quietschbunt, mit schönen Texturen und Effekten. Speziell die Landschaft überzeugt mit ausgedehnten Wäldern, hohen Bergen, Licht- und Wettereffekten. |
| **Story** | Trotz Motivationslöchern ausgefeiltere Story und Charaktere. Dazu gibt es reichlich Humor: So ziemlich jedes Klischee nehmen die Entwickler passend auf die Schippe – auf Englisch. | US-Agent stürzt dubioses Regime. Nicht sonderlich innovativ und mit flachen Witzen, aber vollkommen ausreichend für das „Sofort-Vollgas"-Spielprinzip. Großes Plus: komplett lokalisiert mit guten Sprechern. |
| **Aufgaben** | **San Andreas** punktet mit unerreichtem Umfang und Abwechslung, sowohl bezüglich Story- als auch Nebenmissionen. Ewig beschäftigen können Sie sich zudem mit Minispielen oder der Charakterentwicklung und -ausstattung. Famos! | Die 21 Hauptmissionen sind vergleichsweise zügig erledigt. Dazu kommen simpel gehaltene Nebenmissionen (insgesamt 112) wie Liefer- und Killeraufgaben und neun Rennen. Die 135 Eroberungen sind einen Tick interessanter als bei **San Andreas**. |
| **Spielbarkeit** | Rockstar trifft besser die richtige Mischung: spaßiges Fahrgefühl, brauchbare Speicherpunkte, die Vehikel halten mehr aus. Letzten Endes ist dieses Spiel fairer und berechenbarer. | Kompromisslose Sofort-Action mit Hindernissen: schwammige Steuerung, ungünstige Kontrollpunkte und viel zu oft spontanes Ableben durch aufploppende Fahrzeuge, Explosionen, eigene Leute et cetera. |



**JUST CAUSE**
CA. € 45,-
22. SEPTEMBER 2006
USK: AB 16 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



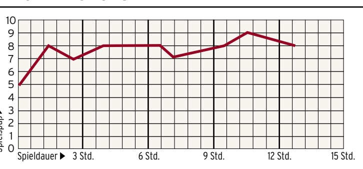
### „Trotz Schwächen: die derzeit beste GTA-Alternative."

Es auf Anhieb mit **San Andreas** aufnehmen zu wollen – das ist ein hehres Ziel. Dass der Abstand so groß ausfällt, hätte aber auch nicht sein müssen. Denn **Just Cause** bietet genug gute, eigenständige Ideen, Action ab der ersten Sekunde und eine reizvolle Spielwelt. Die Wertung vermiest sich Rico in erster Linie durch viele kleine, summa summarum recht nervige Schnitzer: nicht optimale Kontrollpunkte und Steuerung, nicht nachvollziehbarer Fahndungslevel, Autos, die direkt vor einem aufpoppen ... Die schlechte KI fällt gar nicht sonderlich ins Gewicht, die ist bei der Konkurrenz keinen Deut besser. Aber wer kam auf die Idee, den Computer-Dumpfbacken Granaten und Raketenwerfer in die Hand zu drücken? Wenigstens die Auswirkungen der häufigen Kollisionen als Fußgänger mit Autos sollten milder ausfallen. Es gibt wohl kein anderes Spiel, in dem ich in so kurzer Zeit so oft machtlos ins virtuelle Nirwana verfrachtet wurde.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Avalanche
**Titel vom selben Entwickler:**
Himmel und Huhn | diverse Konsolentitel
**Publisher:** Eidos
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 13 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Nicht vorhanden**

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Die Grafik ist sehr gelungen.
**Sound:** Passender Soundtrack, Ortung der Soundeffekte stimmt nicht immer
**Steuerung:** Suboptimal, gerade bei Autos

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- + Interessante Spielwelt, viele Aufgaben
- + Actionreiche Kämpfe und Verfolgungsjagden
- + Nette Ideen (Evakuierung, Eroberungen)
- − Häufiges, zufälliges Ableben frustet
- − Zahlreiche kleine Unzulänglichkeiten

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)** 78

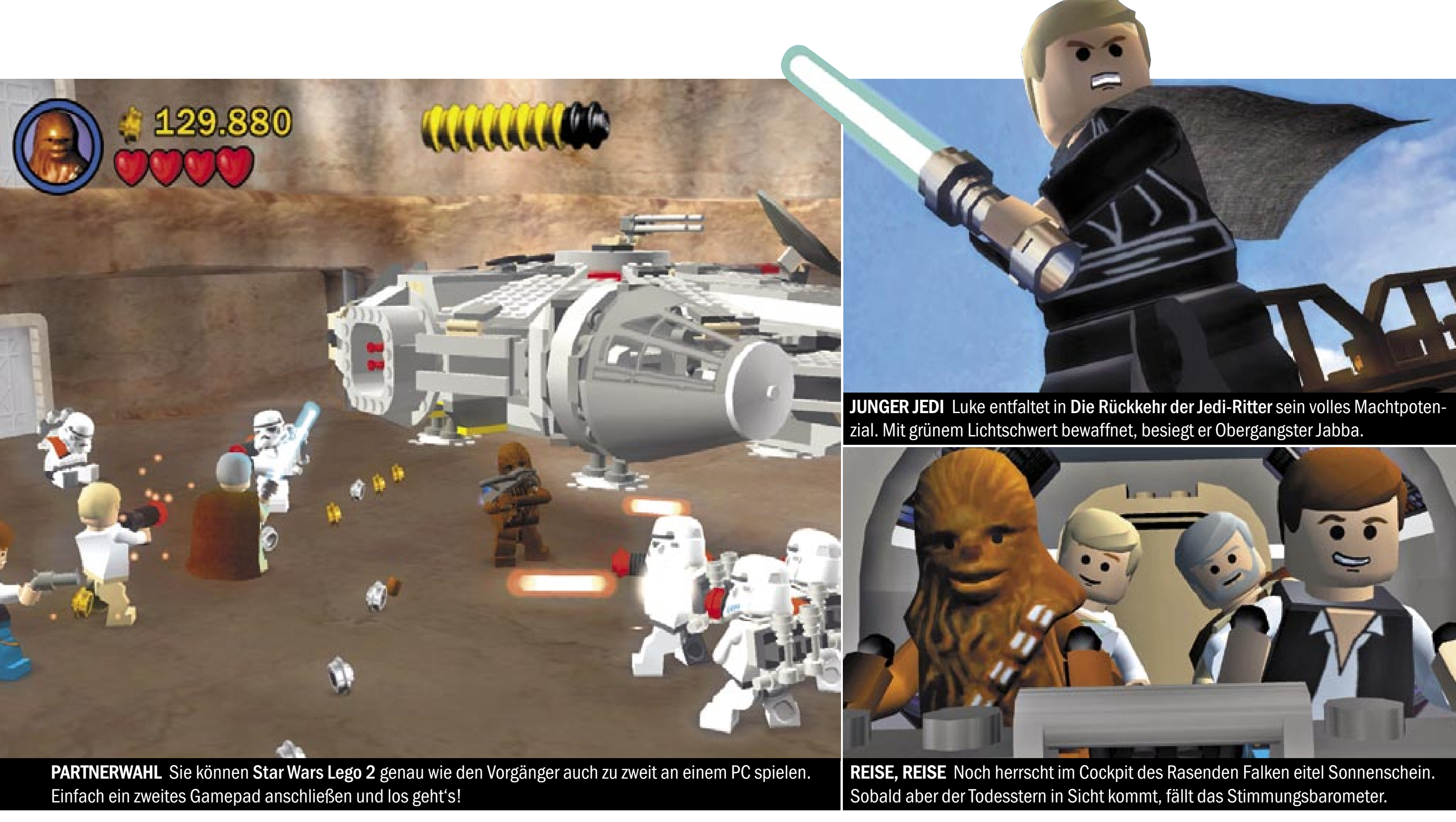
**FREIFLUG** Von oben sehen Sie die Inseln in ihrer ganzen Pracht – wirklich hübsch!

**SPRUNG VON DER SCHÜSSEL** Rico geht bei voller Fahrt in die Stunt-Position und springt dem Drogenbaron aufs Dach.

**GIFTSPRITZE** Häufig gibt es mehrere Lösungen. Per Sprühfahrzeug vernichtet Rico flugs die Kokafelder.

**SEKTOR SICHERN** Die Rebellen befreien eine Stadt aus den Händen der Regierungstruppen. Ziel: Flagge erobern.

**FUHRPARK** Hubschrauber, Düsenjäger, Panzer – alles dabei. Im Bild: das Dienstboot mit Geschütz.



**JUNGER JEDI** Luke entfaltet in **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** sein volles Machtpotenzial. Mit grünem Lichtschwert bewaffnet, besiegt er Obergangster Jabba.

**PARTNERWAHL** Sie können **Star Wars Lego 2** genau wie den Vorgänger auch zu zweit an einem PC spielen. Einfach ein zweites Gamepad anschließen und los geht's!

**REISE, REISE** Noch herrscht im Cockpit des Rasenden Falken eitel Sonnenschein. Sobald aber der Todesstern in Sicht kommt, fällt das Stimmungsbarometer.

# Lego Star Wars 2

Sie sind wieder da: Lego-Männchen kämpfen in der Star-Wars-Galaxis um Frieden und Freiheit. Sternenkrieger dürfen sich freuen: Als Basis dient die klassische Filmtrilogie!

Han Solo knutscht mit Prinzessin Leia rum, Chewbacca reißt Sturmtruppern die Arme heraus und imperiale Soldaten relaxen leicht bekleidet am Pool mit Cocktails in den Lego-Händen. Was nicht jugendfrei klingt, entpuppt sich beim zweiten Hinschauen als unbekümmerte Persiflage der klassischen **Star Wars**-Trilogie. Die putzigen Männlein prügeln und schießen sich durch die Episoden 4 bis 6, also von **Eine neue Hoffnung** bis **Rückkehr der Jedi-Ritter**. Dabei halten sich die Entwickler nicht hundertprozentig an das Filmgerüst. Die Droiden C-3PO und R2-D2 fliehen zwar vor dem Imperium nach Tatooine und treffen dort auf Luke Skywalker sowie Ben Kenobi. Zwischen den filmischen Schlüsselszenen bewältigt der Spieler jedoch weitere Abenteuer, zum Beispiel die Flucht vor Sandleuten oder Kämpfe mit imperialen Sturmtruppen.

Überall in den Levels verteilt liegen Goldstücke und Bonuspunkte herum, die nur darauf warten, dass emsige Spieler sie auflesen. Zwischen den Missionen haben Sie in der Bar von Mos Eisley Gelegenheit, Gold gegen Extras oder neue Spielfiguren einzutauschen. Neben der Storyline-Kampagne bietet **Lego Star Wars 2** einen freien Spielmodus. Hier dürfen Sie etwa als Kopfgeldjäger Boba Fett – sofern der Charakter freigeschaltet ist – bereits gespielte Levels nochmals durchstöbern und weitere Boni sammeln. Einige Levelbereiche lassen sich zudem nur mit anderen Charakteren als den Storyline-Figuren betreten. Manche Gegenden sind beispielsweise nur Mitgliedern der Sturmtruppen vorbehalten.

## Alles beim Alten?

Im Vergleich zum ersten **Lego Star Wars** hat sich nicht viel geändert. Die Grafik ist vergleichbar gut, der Levelaufbau gewohnt komplex und die Missionen sind ähnlich. So laufen Sie mit Laserpistolen und Lichtschwertern bewaffnet durch Jabbas Palast oder greifen zum Steuerknüppel eines X-Wings. In den Flugmissionen kommt aber eine Schwäche der **Lego Star Wars**-Spiele stärker zum Vorschein: Oft wird Ihnen bei Levelbeginn nicht genau gesagt, was Sie überhaupt zu tun haben. Selbst Fans geraten ins Straucheln, da viele Abschnitte stark von den Filmsequenzen abweichen. So braucht es in der Hoth-Episode einige Minuten, bis Sie herausfinden, dass Sie herumliegende Kugelminen per Harpune abschleppen und gegen weit entfernte Tore und Mauern donnern müssen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Diese Unklarheit hemmt den Spielfluss und sorgt teils für Frust.

Sind Sie zu Fuß unterwegs, warten knackige Rätsel auf Sie. So zerlegen Sie beispielsweise erst Gegenstände in ihre Lego-Bestandteile und setzen sie anschließend mithilfe der Macht neu zusammen. Oft muss der Spieler Kombinationen aus Bau- und Schalterrätseln lösen, während ganze Gegnerscharen auf ihn eindreschen. Da Sie Gruppen aus zwei bis sechs **Star Wars**-Charakteren durch die Galaxis lotsen, ergeben sich zudem vielfältige Taktiken und Rätselmöglichkeiten.

> Der Spieler muss Kombinationen aus Bau- und Schalterrätseln lösen, während Gegnerscharen auf ihn eindreschen.

Die Zwischensequenzen haben es uns besonders angetan. Im Grunde handelt es sich zwar um Schlüsselmomente aus den allseits bekannten Filmen. Die Entwickler haben diese jedoch mit so viel Humor und Liebe zum Detail gestaltet, dass selbst bierernste **Star Wars**-Fans ins Schmunzeln geraten. So beweist Darth Vader dem ungläubigen Sohnemann seine Vaterschaft mittels Familienfoto.

## Gamepad oder Maus?

**Lego Star Wars 2** bietet zwei Steuerungsarten: per Gamepad und via Maus und Tastatur. Letztere Methode ist zwar passabel, aber nicht empfehlenswert. Besonders bei Flugeinlagen stößt die Kombination aus PC-Nager und Keyboard an ihre Grenzen. Unser Rat: Sparen Sie nicht am falschen Ende. Legen Sie sich besser ein einfaches 10-Euro-Gamepad zu. Selbst mit günstigen Geräten macht **Lego Star Wars 2** wesentlich mehr Spaß. (oh)



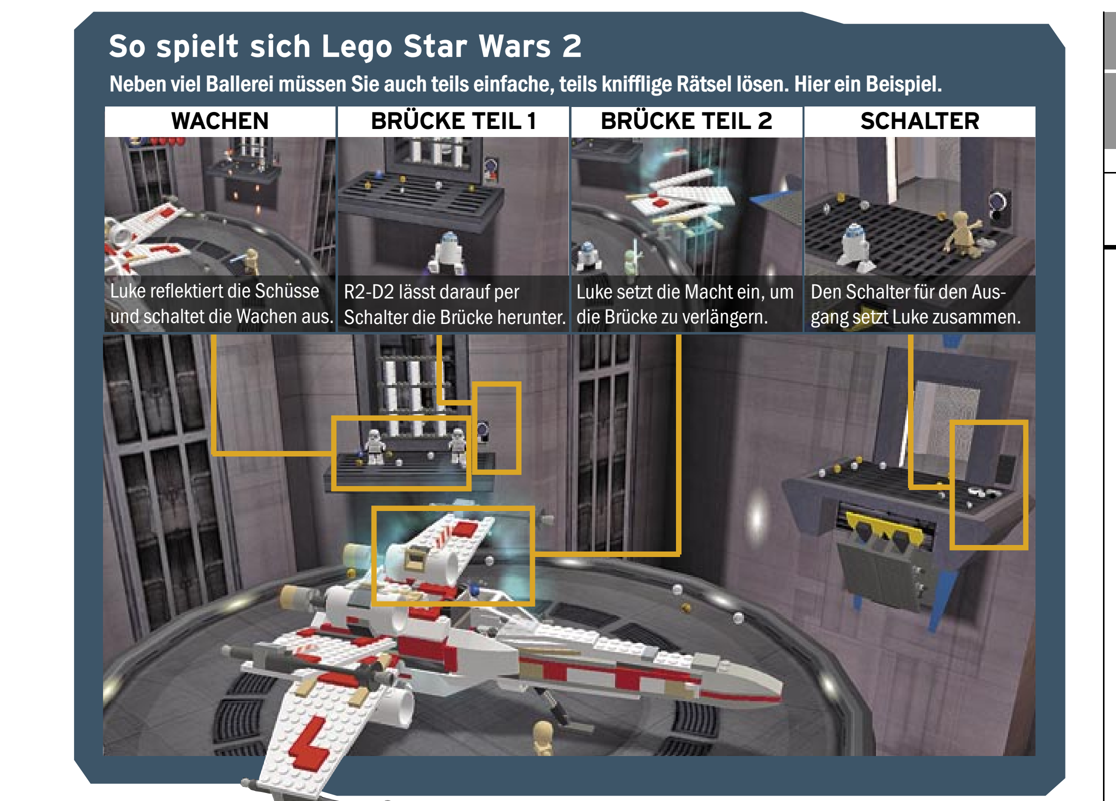
**KURIOS** An Automaten setzen sich Ihre Helden Sturmtruppenhelme auf. Chewie passt der Deckel leider nicht.



**SHOPPING** In der Bar von Mos Eisley tauschen Sie Goldmünzen gegen Extras und weitere Spielfiguren ein.

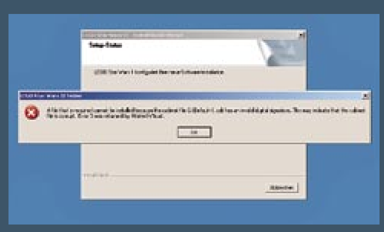


**FLIEGER** Spannende Flugeinlagen wie den Kampf um den ersten Todesstern bieten alle drei Episoden.




## Bug Wars statt Star Wars?

**Helft uns, Obi Wan Kenobi: Gleich bei der Installation droht ein „schwerer Gerätefehler“.**



### Problemfall Kopierschutz?

Bereits die erste Installation brach sofort ab: Ein schwerer Gerätefehler sei aufgetaucht und deshalb ginge es nicht weiter. Nachdem wir auf sechs weiteren Rechnern unser Glück versuchen, zeigt sich eine ernüchternde Bilanz: Auf drei Rechnern läuft **Lego Star Wars 2**, auf vieren nicht. Laut Activision gibt es Probleme mit der Installationsroutine und einigen Laufwerken. Lucas Arts ist bereits alarmiert und man arbeitet bereits an einer Lösung für das Problem.

## LEGO STAR WARS 2: DIE KLASSISCHE TRILOGIE

CA. € 30,-
14. SEPTEMBER 2006
USK: AB 6 JAHREN

OLIVER HAAKE



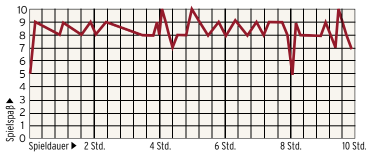
### „Meine Gebete wurden doch noch erhört: Endlich bin ich Luke Skywalker! “

Als ich vor einem Jahr das erste **Lego Star Wars** in die Finger bekam, dachte ich sofort: „Warum bringen die das nicht für die alten drei Filme heraus? Wäre doch viel cooler.“ Jetzt ist es endlich so weit: Ich bin Luke Skywalker! Durch den Graben des ersten Todessterns rasen oder dem Imperator in Teil 6 zeigen, wo Bartel den Most holt. Und das mit **Lego Star Wars**-typischem Humor. Was haben wir in der Redaktion über die vielen Zwischensequenzen gelacht! Außerdem ist etwas passiert, was ich als **Diablo**-resistenter Spieler niemals erwartet habe: Mich hat der Sammeltrieb gepackt! Ich durchspiele viele Levels noch einmal, um versteckte Secrets wie Modellbauteile zu finden oder genügend Gold zusammezuraffen. Einzig der Installations-Bug hat mich zur Weißglut gebracht. Als das Spiel dann endlich lief, war aber alles vergeben und vergessen.

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Traveler's Tales Games
**Titel vom selben Entwickler:**
Lego Star Wars | Die Chroniken von Narnia
**Publisher:** Activision/Lucas Arts
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

### MOTIVATIONSKURVE




**Getestete Spieldauer:** 10 Stunden (Einzelspieler)

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Kooperativ-Modus an einem PC
**Zahl der Spieler:** 2
**Fazit:** Noch spaßiger als allein zu spielen

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 3
**Grafik:** Hübsch, aber nicht ganz zeitgemäß
**Sound:** Erstklassiger **Star Wars**-Sound
**Steuerung:** Gamepad ist erste Wahl

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

### PRO UND CONTRA

- + Humorvolle Persiflage
- + Teils knackige, aber nie unfaire Rätsel
- + Erstklassiger Sound und tolle Musik
- − Levelziele sind nicht klar umrissen
- − Keine manuelle Speicherfunktion

### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **83**



**NÄCHSTENLIEBE** Priester Mark (Mitte) hilft Nico und George bei der Suche nach Anna Maria.

**SCHLAFENSZEIT** Murmeln helfen beim Ausbruch aus dem Gefängnis. Hier fesselt George Stobbart gerade die Wache.

**HACKEPETER** Mit diesen Minispielchen hacken Sie Computer und besorgen sich Informationen, etwa Telefonnummern.

**KLETTERMAXE** Ab und zu hangeln Sie über Straßenzüge und kraxeln an Balkonen umher, um sich in fremde Gemächer zu begeben.

**ROMANZE** Anna Maria und George kommen sich nah und näher – bis zum Schäferstündchen.

# Baphomets Fluch

**Der Engel des Todes |** Point & Click in 3D: Kann der vierte Teil der ursprünglich als Trilogie geplanten Serie die hohen Erwartungen der Fans erfüllen?

Während George Stobbart zu Fuß im strömenden Regen auf dem Weg ins Büro ist, kreisen seine Gedanken um die dünne Auftragslage und unbezahlte Rechnungen. Seit der Patentanwalt von seinem letzten Abenteuer zurückgekehrt ist, krebst er am Rand des Existenzminimums. Kaum Aufträge, kaum Geld, aus Freundin Nico wurde eine Ex. Dann der Lichtblick: Eine hübsche junge Frau erwartet George in seinem Büro – Anna Maria wirft George eine Geschichte über ein altes Manuskript und einen Schatz an den Kopf und sich anschließend in seine Arme. So weckt frau den männlichen Beschützerinstinkt.

## Die äußeren Werte

Die Blondine lockt mit ihrem Aussehen – und mit 20.000 Dollar Prämie, sollte George den Schatz finden. So fassen Sie sich als Spieler ein Herz und ziehen Ihren digitalen Georgieboy an den Haaren aus dem Dreck – oder? Im Spiel fällt zunächst die liebevoll gestaltete, aber teilweise polygonarme Grafik auf. Die Figuren sind kantig, viele Texturen schwächeln auf Konsolenniveau, trotz der „Nur für den PC"-Entwicklung. Dafür bauten die Entwickler von Sumo Digital, die für die technische Umsetzung von **Der Engel des Todes** verantwortlich zeichnen, schicke Shader-Effekte ein. Die Engine schiebt pompöse Rauch-, Licht- und Partikeleffekte durch die Renderpipelines Ihrer Grafikkarte. Schieben dürfen Sie auch – Ihren Spielcharakter durch Schauplätze in New York, Istanbul, Rom, Phoenix und im Vatikan. Würde Ihnen nicht die krude Steuerung viel zu oft dazwischenpfuschen, wäre das Spiel ein Vergnügen. Häufig bleibt Ihre Pixelgestalt aber an Durchgängen oder Wänden hängen, verheddert sich in Pixelecken und läuft auf der Stelle. Gratulation an die Entwickler! Sie haben es damit geschafft, die wohl unseligste Steuerung in einem Adventure zu programmieren. Der Spieler bewegt die Figur entweder mit der bereits aus Teil 3 bekannten direkten Steuerung mit den Cursortasten oder benutzt die Point-&-Click-Steuerung mithilfe der Maus. Problematisch hierbei ist zum einen die störrische dynamische Kamera, die oft so ungünstig positioniert ist, dass Ihnen wichtige Hotspots entgehen, zum anderen nervt die schlechte Wegfindung. Im Garten des Topkapi-Serails sollen Sie etwa in einem zeitkritischen Rätsel die Pumpe des Brunnens deaktivieren und sich dann mit Anna Maria in diesen hineinschleichen. Verlassen Sie sich an dieser Stelle auf die Maussteuerung, ohne George Zentimeter für Zentimeter in die richtige Richtung zu klicken, stirbt Ihr digitales Alter Ego den Pixeltod und Sie dürfen die ganze Chose wiederholen. Wieder und wieder. Um die nervigen Unzulänglichkeiten der Wegfindung auszugleichen, spielen Sie am besten mit Maus- und Tastatursteuerung. Diese Kombination bewährte sich im Test noch am besten. Dass sich die Sprachausgabe nicht per Mausklick abbrechen lässt, erklärt THQ damit, dass der Spieler sonst wichtige Informationen versäumen könnte. Warum sich die nicht einfach nach dem Gespräch in Ihrem PDA befinden, wissen nur die Götter.

## Licht und Schatten

Im Test weigert sich ab und an das Inventar, bei Berührung des oberen Bildschirmrandes aufzuklappen. Dort kombinieren Sie eingesammelte Gegenstände. So schustern Sie etwa mit einem Messer aus einem Presseausweis und Ihrem Kanzleipass ein neues Dokument zusammen. Solche Kombinationsrätsel finden Sie häufig im Spiel. Die Kopfnüsse in **Baphomets Fluch 4** sind eine Mischung aus Informationsbeschaffung, Kombination und Manipulation von Gegenständen. In Minispielchen greifen Sie zum Smartphone und hacken Internetserver, indem Sie den Datenstrom zu einem Zielcomputer umleiten. Was anfangs eine nette Auflockerung ist, nervt später nur noch. Zumal sich die verschiedenen Bauteile des Puzzles optisch kaum unterscheiden und die recht häufig auftauchenden Sequenzen am Ende in stupides Trial & Error ausarten. Nach dem ersten eher zähen Drittel gewinnt das Spiel an Fahrt, zumal wir endlich auf Nico Collard treffen. Jetzt kann, ja muss das Spiel spielerisch an die Vorgänger anknüpfen! Tatsächlich? Zumindest wechseln Sie die Charakter und stolpern mit Nico durch die Lande. So untersuchen Sie beispielsweise in Phoenix im Herzen von Arizona eine verlassene Fabrik, während George noch in römischen Dampfbädern umhertingelt. Erwarten Sie bitte keine Zwischenschnitte oder Kamerafahrten zwischen den Charakteren oder dass Sie zwischen ihnen wechseln und gemeinsam anspruchsvolle Rätsel lösen dürfen, wie das zum Beispiel in unserer Adventure-Referenz **Geheimakte Tunguska** der Fall ist. Nicos Auftritt erinnerte uns eher an ein Gastspiel als an eine gleichberechtigte Rätselpartnerschaft. Warum durften wir mit der Holden so wenig knobeln? Von Anna Marias passivem Part ganz zu schweigen – ihr Einsatz beschränkt sich auf banale Koop-Rätselchen der Art „Lass uns mal gemeinsam diese Schalter betätigen, um die Tür zu öffnen". In **Baphomets Fluch 4** geht es um einatomiges Gold, eine Verschwörung und ein uraltes Geheimnis. Die Story könnte fesseln, würde sie nicht mehrfach durch unlogische Sequenzen torpediert. Etwa, wenn George und Nico einen Plan aushecken, wie sie einen Obdachlosen ablenken und beklauen wollen. Nur steht das Opfer direkt neben dem Pärchen, ist nicht mit Taubheit geschlagen und hört ergo zwangsweise mit. Das Vorhaben gelingt trotzdem. Logisch, oder? Sorry, aber da wäre deutlich mehr drin gewesen. (mb)

**SCHLAGKRÄFTIG** George lenkt die Empfangsdame mit einem Golfschlag ab, damit Anna Maria einen Brief stibitzen kann.

**ERKENNTNISSE** In Anna Marias Wohnung erfahren George und Nico die Wahrheit über die verschwundene Blondine.



**BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES**

CA. € 45,-
15. SEPTEMBER 2006
USK: AB 6 JAHREN

MARC BREHME



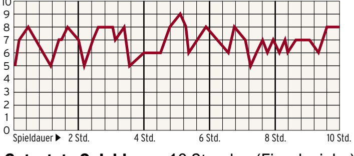
**„Die Atmosphäre platzt wie eine Seifenblase, wenn die Wegfindung total versagt."**

Wie schön hatte ich mir den vierten Teil nach der Präsentation der Vorabversion mit Chefentwickler Charles Cecil vorgestellt. Hach, endlich wieder George herumscheuchen und mit Nico spielen! Und mit Anna Maria war ja auch noch eine hübsche blonde Gegenspielerin angekündigt. Schon damals war ich aber besonders in Sachen Steuerung skeptisch. Dass die Entwickler sie aber dermaßen spielspaßdrückend in den Sand setzen, hätte selbst ich nicht erwartet. Die mühsam aufgebaute Atmosphäre zerplatzt wie eine Seifenblase, wenn ich in zeitkritischen Sequenzen zum fünften Mal einem Wächter in die Arme laufe, weil die Wegfindung versagt. Dann denke ich nicht mehr daran, den gefährlichen **Engel des Todes** zu stoppen, sondern wie ich die Bissspuren in meiner Tastatur kaschiere. In der aktuellen Version können wir das Spiel daher bestenfalls beinharten Fans der **Baphomets Fluch**-Reihe empfehlen.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** Revolution Software
**Titel vom selben Entwickler:**
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache
**Publisher:** THQ
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 10 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Nicht vorhanden**

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 3
**Grafik:** Schicke Effekte, aber dürftige Texturen
**Sound:** Sehr gute umfangreiche Sprachausgabe
**Steuerung:** Dürftig; Maus und Tastatur empfohlen

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

**PRO UND CONTRA**

+ Interessante Story mit geschickten Wendungen
+ Bekannte, meist glaubwürdige Sprecher
– Vermurkste Steuerung, suboptimale Kamera
– Rätsel unter Zeitdruck, nervige Minispielchen
– Kleine und schlecht sichtbare Hotspots

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER)



**BÖSES FOUL** Direkt unter den Augen des Schiedsrichters grätscht der Bremer Pasanen Pfarrerssohn Jan Schlaudraff von Alemannia Aachen um. Für diese rüde Attacke bekommt der Übeltäter gleich den gelben Karton zu sehen.

**MAUERSCHÜTZE** Der Argentinier Riquelme führt einen Freistoß aus aussichtsreicher Position aus.

**KOPFBALLSTARK** Die Verteidiger lassen den Angreifer vor dem Tor sträflich frei stehen, so dass er ungestört ins Tor köpfen kann.

**FRANKENPOWER** Der 1. FC Nürnberg hat als Außenseiter den DFB-Pokal gewonnen.

**ZWANGSABSTEIGER** Weltmeister Alessandro Del Piero zeigt hier gegen Chelsea sein großes Können – mit Juventus Turin spielt er nun zweitklassig in der Serie B.

# FIFA 07




Die WM-Euphorie ist noch nicht abgeebbt, da steht schon das nächste Großereignis ins Haus: FIFA 07 fordert die japanische PES-Konkurrenz zum Titelkampf heraus.

Die neue Bundesligasaison war gerade mal drei Spieltage und eine Pokalrunde alt und schon um einige Überraschungen reicher: Der Club aus Nürnberg ohne Gegentreffer an der Tabellenspitze, Peter Neururer von Hannover 96 vor die Tür gesetzt und der als Titelaspirant hochgehandelte HSV eine satte Enttäuschung – samt Cup-Exitus beim Süd-Regionalligisten Stuttgarter Kickers. Doch nicht nur in den heimischen Stadien, auch auf dem PC rollt das Leder wieder. Klar, dass EA Sports mit der 07er-Fassung seiner **FIFA**-Serie nur allzu gern für eine ähnliche Sensation sorgen würde, indem man dem Erzrivalen **Pro Evolution Soccer 5** die Meisterschale entreißt. Sicherlich ein gewagtes, aber kein unmögliches Unterfangen. Immerhin greift **FIFA 07** mit der geballten Kraft von 27 originalen Ligen, über 510 lizenzierten Mannschaften, einem umfangreicheren Managerpart (mehr Jugendarbeit und realistischere Ablösesummen) und erweiterten Online-Möglichkeiten an. Ob das zum Sieg reicht?

Auf dem Rasen gibt sich **FIFA 07** der japanischen Konkurrenz zumindest in den ersten Halbzeit erstaunlich ebenbürtig. Die flummiartige Ballphysik des Vorgängers wurde auf die Ersatzbank verbannt, sodass das Leder endlich glaubwürdiger übers Grün rollt. Nur ab und an wirkt das Beschleunigungsverhalten merkwürdig, etwa wenn der Ball nach einem Lupfer wie ein Felsbrocken aufs Tornetz klatscht. Bei Angriffen sticht sofort die überarbeitete KI der Offensivkräfte hervor, die sich weltmeisterlich freilaufen und perfekte Anspielstationen für lange Pässe in die Spitze sind. Apropos Pässe: Bediente sich EA Sports bereits in der Vergangenheit des Öfteren bei der **PES**-Serie, kopierte man dieses Jahr das Pass-System der Japaner: Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto weiter schlagen Sie den Ball. Ebenfalls von **PES** abgekupfert: Bei Freistößen schneiden Sie den Ball mit dem linken Analogstick an. Erstaunlich, dass EA Sports dieses Feature erst jetzt eingebaut hat.

## Eklatante Abwehrschwäche

Ansonsten suchen Sie spielerische Neuerungen beinahe so vergebens wie Schulden auf dem Bankkonto des FC Bayern. Stattdessen decken Sie einige richtig nervige Designschnitzer auf – vor allem bei der Torwartleistung. Egal ob Jens Lehmann oder Gianluigi Buffon im Kasten steht – die Keeper in **FIFA 07** besitzen allenfalls Regionalliganiveau. Zu den harmloseren Vergehen gehört noch, dass die Torhüter auffällig oft Schüsse direkt vor die Füße des Gegners fausten. Wenn aber Ihr Schlussmann bei Ecken plötzlich orientierungslos durch den Strafraum stolpert, würde man ihm am liebsten einen Kopfstoß nach Zidane-Muster verpassen. Die Verteidiger machen es nicht besser: Kaum rollt ein Angriff, löst sich die Hintermannschaft auf, wie die alljährlichen Aufstiegshoffnungen der SpVgg Greuther Fürth. Anfänger mag das weniger stören, Profis hingegen fühlen sich unterfordert. Liegt man in Führung, reicht es zum Beispiel aus, bis zur 90. Minute mit dem Ball durch den eigenen Strafraum zu spazieren. Statt anzugreifen, lässt einen der PC-Gegner einfach in Frieden und bleibt stehen. Ab und an startet mal ein einzelner Stürmer eine Verzweiflungsattacke, das war's schon. Welches Team lässt sich in Wirklichkeit so vorführen? Unfreiwillig komische Figuren geben übrigens die italienischen Stars Zambrotta und Nesta ab: EA Sports stattete ausgerechnet die beiden amtierenden Weltmeister ohne Oberarme (!) aus.

In technischer Hinsicht kickt **FIFA 07** wie gewohnt in der Champions League. Die Spieler wetzen geschmeidig animiert über den Rasen und lassen beim Torjubel den Emotionen mehr freien Lauf denn je. Unschön sieht lediglich der übertriebene Bloom-Effekt aus, der die Zwischensequenzen völlig unnatürlich erscheinen lässt. Noch besser als die Grafik ist EA Sports die Soundkulisse gelungen, die die Stadion-Atmosphäre perfekt ins Wohnzimmer bringt: Die Zuschauer grölen erstmals die echten Vereinsnamen.

Neben den bekannten Modi wartet **FIFA 07** beim Multiplayer mit einer interaktiven Liga auf, bei der Sie Ihren Verein im Internet durch eine Saison führen. Diese Liga war bei Redaktionsschluss allerdings noch nicht testfähig. (bb)

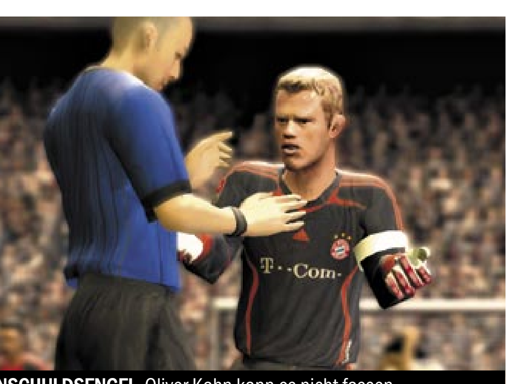
**POLDI** Lukas Podolski stürmt dieses Jahr für Deutschland und den FC Bayern.



**AB DURCH DIE MITTE** Der pfeilschnelle David Odonkor (hier noch für Dortmund) lässt die HSVer alt aussehen.



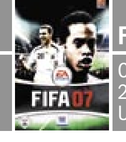
**TORWARTSCHWÄCHE** Gianluigi „Gigi" Buffon macht bei dieser Ecke keine gute Figur und Miro Klose köpft zum 1:0 ein.



**UNSCHULDSENGEL** Oliver Kahn kann es nicht fassen, dass er einen Strafstoß verursacht haben soll.

**FIFA 07**
CA. € 50,-
29. SEPTEMBER 2006
USK: OHNE

BENJAMIN BEZOLD



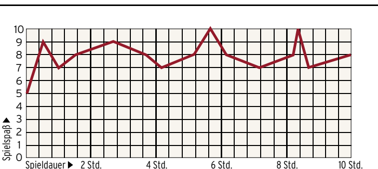
### „Der motivierende Managermodus kann für die desolate Abwehr nicht entschädigen."

Es hätte ein rauschendes Fußballfest für EA Sports werden können, doch letztendlich setzte es doch wieder eine Niederlage. Dabei empfand ich **FIFA 07** anfangs als ebenbürtigen **PES**-Konkurrenten. Ob Ballphysik, Taktikoptionen, Steuerung oder Atmosphäre, in beinahe jeder wichtigen Disziplin bewegen sich die beiden Simulationen auf Augenhöhe. Wären da nur nicht die miesen Hintermannschaften. Was die Verteidiger vor und im Strafraum treiben, würde selbst den stoischen VfL-Bochum-Coach Marcel Koller zum Ausrasten bringen. Ein Extra-Lob gebührt hingegen auch in diesem Jahr wieder dem umfangreichen Managermodus. Aber wie schon Adi Preißler einst bemerkte: Entscheidend ist auf'm Platz. Und da gönnt sich **FIFA 07** heuer einen Aussetzer zu viel, um **PES 5** zu entthronen.

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** EA Sports
**Titel vom selben Entwickler:**
NHL 07 | NBA Live 07 | Tiger Woods 07
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger/Fortgeschrittene

#### MOTIVATIONSKURVE




**Getestete Spieldauer:** 10 Stunden (Einzelspieler)

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Interaktive Ligen, Turniere, Matches
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8
**Fazit:** Langzeitmotivation ist im Netz garantiert

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Flüssige Animationen, nur 2D-Publikum
**Sound:** Echte Fan-Gesänge sorgen für Gänsehaut
**Steuerung:** Frei konfigurierbar, Gamepad ideal

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

#### PRO UND CONTRA

+ Umwerfende Stadionatmosphäre
+ Jede Menge Original-Teams
+ Gute Präsentation
– Schwache Defensive
– Mangelhafter Kampfgeist des Gegners

#### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **81**




**HOCH HINAUS** Der deutsche NBA-Star Dirk Nowitzki setzt zum Dunk an. So frei kommen Sie allerdings selten vor den Korb.

**GEBLOCKT** Die Defense hat alle Hände voll zu tun, die Mavericks abzuwehren. Noch immer ist die Offense leichter zu spielen.

# NBA Live 07

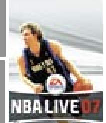
## Wenige Neuerungen reichen dem Platzhirsch aus, um sich abermals zu beweisen. NBA Live 07 macht einfach Laune.

Im vergangenen Jahr konnte **NBA Live** die Sportfanatiker der Redaktion rundum überzeugen, nun soll der Titel noch mal besser werden. Ins Auge fällt die optische Präsentation. Dabei hat sich zum letzten Titel der Reihe nicht viel geändert – und das ist gut so. Die Animationen sind immer noch geschmeidig, das Parkett glänzt wie eh und je. Einzig die Zuschauer sind etwas kantig und bewegen sich ruckartig. Da hätten die Entwickler von EA Sports ruhig **NHL 07** als Vorbild nehmen können. Die spielerischen Änderungen sind zwar nicht herausragend, passen aber perfekt ins positive Gesamtbild. Das spaßige NBA All-Star Weekend ist wieder mit von der Partie. Dort geht es noch immer in den Slam Dunk Contest, den 3 Point Shootout, die Rookie Challenge und es endet mit dem NBA All-Star Game. Etwas aufgepeppt wurde der Dynasty-Modus, in dem Sie sich um die Belange einzelner Spieler kümmern. Hinzu kommen erweiterte Informationen der ESPN. Die bereits aus dem 06er-Teil bekannte Freestyle-Steuerung ist abermals dabei, bringt neue Bewegungen für die einzelnen Spieler mit und fühlt sich noch authentischer an als beim Vorgänger. Insgesamt sind die Änderung jedoch eher moderat. Gleich geblieben ist der Schwierigkeitsgrad. Einsteiger werden über die Härte des Computergegners nicht erfreut sein. Fast jeder Wurf der künstlichen Intelligenz ist ein Treffer. Die Schiedsrichter sind erneut kleinlich und greifen gerne und oft zur Pfeife. In unserer Testversion konnten wir außerdem mehrmals beobachten, wie ein gegnerischer Spieler unsere Abwehr immer wieder wegschob, um sich so seinen Weg zum Korb zu bahnen – unfair! Profis werden aber ihre wahre Freude bei den schier unendlichen Kombinationen haben. Schnelle Pässe von links nach rechts, einen Ally-Hoop und schon setzt Dirk Nowitzki zum Slam Dunk an. Diesen Moment müssen Sie jedoch besonders gut abpassen, denn wie schon der Vorgänger setzt das neue Spiel auf Realismus und nicht mehr auf Arcade. Installieren, starten, siegen – so einfach geht es auch im neuen Teil der **NBA**-Reihe nicht. (st)



**AUSSENRING** Während sich die Defense um die Angreifer im Zentrum kümmert, stehen Hintermänner für einen Rückpass frei.

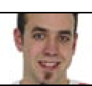
**FERNWURF** Das werden keine drei Punkte! Die Linie ist übertreten und die Defense reagiert gut auf den Fernwurf-Versuch.



### NBA LIVE 07

CA. € 50,-
5. OKTOBER 2006
USK: OHNE

### SEBASTIAN THÖING



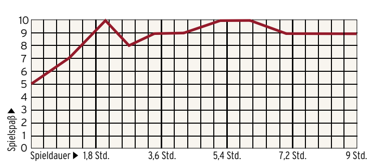
**„Es bleibt ein durchweg grandioses Spiel, obwohl sich Innovationen in Grenzen halten."**

Verstehen Sie mich nicht falsch, ich mag Basketball und ich mag **NBA Live 07**. Ich mochte schon den Vorgänger und werde wohl auch den Nachfolger im nächsten Jahr spielen. Allerdings fehlen mir bei der angeblich fairsten Ballsportart in diesem Jahr die gravierenden Neuerungen. Besitzer der letzten Version müssen nicht umsatteln, im Vergleich zum Vorgänger hat sich nämlich kaum etwas verändert. Dennoch erwartet Sie ein durchweg grandioses Sportspiel. Für Profis bietet es Herausforderungen, die ihresgleichen suchen, Einsteiger werden hingegen in den ersten Minuten den Controller das ein oder andere Mal in Richtung Wand befördern, der Schwierigkeitsgrad ist zwar beliebig einstellbar, trotzdem ist es schwer, den Computer zu dominieren.

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** EA Sports
**Titel vom selben Entwickler:**
NHL 07 | FIFA 07 | Madden NFL 07
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

### MOTIVATIONSKURVE




**Getestete Spieldauer:** 9 Stunden (Einzelspieler)

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Alle Einzelspieler-Varianten spielbar
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8
**Fazit:** Am PC überaus unterhaltsam

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Technik-Klasse:** Klasse 5
**Grafik:** Tolle Animationen, glänzende Stadien
**Sound:** Stadionatmosphäre pur
**Steuerung:** Per Gamepad äußerst authentisch

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
**Spielbar:** 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

### PRO UND CONTRA

- \+ Realismus statt Arcade
- \+ Weiche Animationen, famose Grafik
- \+ Atmosphärische Sounds
- \+ Eingängige Steuerung
- − Wo sind die gravierenden Neuerungen?

### PC-GAMES-TESTURTEIL

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER)



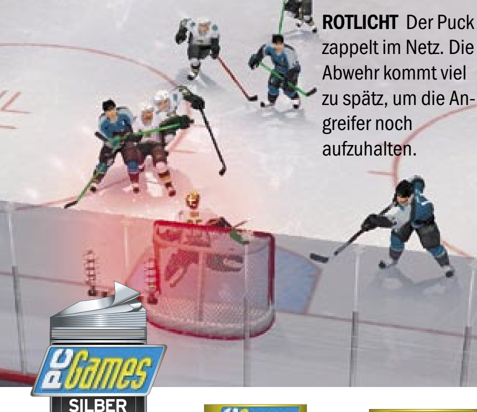


TORJUBEL Die Nürnberg Ice Tigers feiern frenetisch den Ausgleich, während der gegnerische Torwart seine Abwehr zusammenstaucht.



DECKUNG Jeder gegnerische Spieler wird bewacht. In dieser Situation hilft nur noch der Schuss aufs Tor.





ROTLICHT Der Puck zappelt im Netz. Die Abwehr kommt viel zu spät, um die Angreifer noch aufzuhalten.

PC Games SILBER AWARD 89 11/2006

PC Games SOUND AWARD Powered by CREATIVE

PC Games GRAFIK REFERENZ Technikklasse 5 11/06

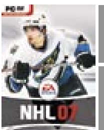
# NHL 07

## Der Puck liegt bereit, die Kufen sind geschärft! Die 07er-Ausgabe lockt Fans der harten Sportart wieder aufs Eis.

Mit dem Puck vorm Schläger rennen Sie Richtung gegnerisches Tor, Eis spritzt auf, die Gegner verfolgen Sie. Im letzten Moment passen Sie in den Innenraum, Ihr Kollege holt aus und schon zappelt der schwarze Punkt im Netz. So schön wie es sich anhört, spielt es sich auch. Für Besitzer eines Gamepads mit zwei Analogsticks macht der neue **NHL**-Teil einiges besser als sein Vorgänger. Gekonnt und präzise schlagen Sie nun Ihre Pässe und sind nicht mehr auf die Analogstick-Knopfvariante angewiesen. Mit dem Skill-Stick wird das Passsystem deutlich intuitiver und vereinfacht das schnelle Passspiel um ein Vielfaches. Dadurch konzentrieren Sie sich wesentlich besser auf das restliche Spielgeschehen. Ansonsten bleibt fast alles beim Alten. Der Manager-Part ist noch immer auf ein Minimum reduziert. Sie führen Transfers durch, erfüllen die Erwartungen des Mannschaftsinhabers und ändern Taktiken. Die Erwartungen an Sie fallen dabei ebenfalls sehr moderat aus, ähneln sich häufig und sind leicht umzusetzen. Bei den klaren Favoriten sollen Sie versuchen, das Möglichste herauszuholen, bei Unterlegenen müssen Sie gewinnen.

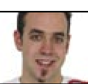
### Gutes bleibt gut

Haben Sie auf die Schnelle Lust auf eine Partie, dann starten Sie **NHL** und legen direkt los. Großartige Regelkunde entfällt, genauso wie trockene Trainingseinheiten. Mit ein wenig Geschick führen Sie Ihre Mannschaft schnell zum Sieg. Möchten Sie hingegen länger beschäftigt werden, dann wählen Sie den Dynasty-Modus und führen Ihr Team in einer kompletten Saison zum Sieg. Diesmal dürfen Sie sogar auf die deutsche Eishockey-Liga zurückgreifen und Ihren nationalen Favoriten durch die Liga begleiten. Außerdem ist wieder die finnische, schwedische und tschechische Liga mit von der Partie. Im Mehrspielerbereich kommt das neue Free-4-All hinzu. Dort messen Sie sich mit bis zu drei Freunden auf einer Hälfte des Eises und finden heraus, wer den Puck wirklich beherrscht. Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts getan. Aus gutem Grund: Noch immer ist das Publikum das schönste der gesamten EA-Sports-Reihe, das Eis glänzt und verkratzt mit jeder verstreichenden Spielminute mehr. Ein grafisch besserer Sporttitel ist nur unter den Rennspielen zu finden. Auch hinsichtlich Soundkulisse und Kommentatoren zeigt EA Sports gewohnte Klasse. Letztere wiederholen sich zwar nach einer gewissen Zeit und reden noch immer nur auf Englisch, genau das macht die Atmosphäre allerdings perfekt. Bodychecks, abprallende Pucks und Jubelschreie genauso wie Fangesänge kommen nirgends besser rüber als bei **NHL 07**. (st)



**NHL07**
CA. € 50,-
21. SEPTEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING



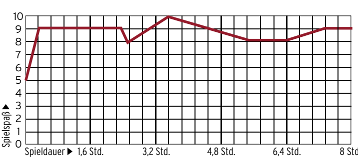
**„Es wird wieder eisig: NHL ist und bleibt mein Favorit der EA-Sports-Serie!"**

Ich sehnte mich danach, endlich wieder übers Eis zu rasen, den Puck vorm Schläger, den Spielstand im Auge. Die Jagd hat wieder begonnen und fesselt mich erneut für viele Stunden an den Computer. Die neuen Passmöglichkeiten durch den Skill-Stick sind bei mir bereits in Fleisch und Blut übergegangen, ich möchte ihn nicht mehr missen. Zwar sind die spielerischen Änderungen dem Nullpunkt sehr nahe, aber trotz allem ist und bleibt **NHL** mein Favorit in der EA-Sports-Reihe. Schnelle Pässe, harte Checks und die beste Präsentation, gepaart mit unnachahmlicher Atmosphäre, machen **NHL 07** zu einem tollen Begleiter für spielerische Tage und Nächte. Auf diesem Lob sollte sich der Entwickler aber nicht ausruhen! Im nächsten Jahr wünsche ich mir wieder ein paar Änderungen mehr.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** EA Sports
**Titel vom selben Entwickler:** NBA Live 07 | FIFA 07 | Madden NFL 07
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Handbuch):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

**MOTIVATIONSKURVE**





**Getestete Spieldauer:** 8 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** Alle Einzelspielervarianten spielbar
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8
**Fazit:** Vor allem am PC sehr spaßig

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 5
**Grafik:** Detaillierte Spieler und Publikum
**Sound:** Passende Kommentare, Soundtrack
**Steuerung:** Sehr eingängig, leicht zu erlernen

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Spielbar:** 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
**Optimum:** 2.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

**PRO UND CONTRA**

- + Ungeheuer gute Atmosphäre
- + Einsteigerfreundlich
- + Optisch noch immer einwandfrei
- + Sowohl kurz- als auch langfristig spaßig
- − Wenige spielerische Änderungen

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **89**



**ENTENTEICH** Im Gegensatz zu manchem Amateurgolfer überwindet ein Profi wie Tiger Woods selbst größere Wasserhindernisse mühelos.



**FREUDENTANZ** Die Jubelanimationen wurden unverändert vom Vorgänger übernommen. Hier ist uns ein Birdie geglückt.



**ETIKETTENVERSTOSS** Im echten Leben würde man einen Golfspieler niemals im Jogginganzug auf den Platz lassen.

PC Games SILBER AWARD 86 11/2006

# Tiger Woods

**PGA Tour 07 |** It's Tee Time! Nach einem höchst erfolgreichen Jahr will der Tiger auch auf dem PC wieder punkten.




Tiger Woods' Schlagbewegungen wurden mit Motion Capturing ins Spiel integriert.



Mit dem fulminanten Sieg der 88. US-PGA-Championship in Medinah festigte Tiger Woods nicht nur seine Spitzenposition in der Weltrangliste. Obendrein sicherte er sich den alleinigen zweiten Platz in der ewigen Bestenliste hinter Legende Jack Nicklaus. Bislang teilte er sich die Platzierung mit Adam Scott. Eine irre Leistung, bedenkt man, dass der Golfstar aus den USA gerade mal 30 Jahre jung ist. Ähnlich beeindruckend gestaltet sich auch Tiger Woods' Karriere am PC, wo er seit Jahren den Thron der Golfsimulationen für sich beansprucht.

Heuer gewinnt der passionierte Computer-Golfer anfangs etwas den Eindruck, als hätte er für ein 18-Loch-Greenfee bezahlt, darf aber nur neun Löcher spielen. Denn **Tiger Woods PGA Tour 07** erinnert eher an eine Erweiterung der 06er-Auflage als an einen frischen Titel. Die einzige Neuerung stellt der anspruchsvolle Team-Tourmodus dar, der die letztjährige Rivalen-Hatz ersetzt. Sie heuern eine vierköpfige Mannschaft an und fordern andere Golfer rund um den Globus heraus. Witzig: Bei zu vielen Niederlagen in Folge geben Ihnen die Teamkollegen den Laufpass. Ansonsten ist das Gras seit **Tiger Woods PGA Tour 06** um keinen Millimeter gewachsen. Im Charakter-Editor Game Face findet man die altbekannten Kleidungsstücke vor und die Sportler jubeln auf dieselbe Art und Weise wie früher. Macht **Tiger Woods PGA Tour 07** deshalb weniger Spaß als sein Vorgänger? Mitnichten! Abermals entlocken perfekte Ballphysik, geschmeidige Charakteranimationen und edle Platzgrafiken Hobbygolfern frenetische Jubelstürme. Und das Beste: Die 13 Kurse wirken sogar einen Tick lebendiger. Endlich hoppeln Hasen übers Grün und Enten bevölkern die Wasserhindernisse. (bb)



**TIGER WOODS PGA TOUR 07**

CA. € 50,-
21. SEPTEMBER 2006
USK: OHNE

BENJAMIN BEZOLD



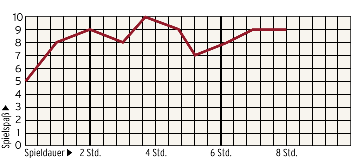
**„Tolle Golfsimulation, die sich knapp gegen ihren Vorgänger geschlagen geben muss."**

Auch wenn es dieses Jahr weniger Neuerungen als Unkraut auf einem gepflegten Grün gibt, ist EA Sports mit **Tiger Woods PGA Tour 07** wieder eine exzellente Golfsimulation gelungen. Das ungemein realistische Spielgefühl ersetzt beinahe einen Besuch auf dem echten Platz. Wozu also rund 2.000 Euro jährlich für eine Golfmitgliedschaft hinblättern, wenn es auch billiger und ohne weite Anfahrtswege geht? Okay, an der frischen Luft die Eisen und Hölzer zu schwingen ist freilich einen Tick aufregender, aber authentischer kann man den grünen Sport am Computer kaum simulieren. Da dies jedoch auch für die 06er-Version zutrifft, die mit dem spannenden Rivalen-Modus obendrein eine höhere Langzeitmotivation bietet, muss sich **Tiger Woods PGA Tour 07** heuer „nur" mit dem zweiten Platz begnügen.

**ZAHLEN UND FAKTEN**

**Entwickler:** EA Sports
**Titel vom selben Entwickler:**
FIFA 07 | NBA Live 07 | NHL 07
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Handbuch):** Englisch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

**MOTIVATIONSKURVE**




**Getestete Spieldauer:** 8 Stunden (Einzelspieler)

**MEHRSPIELERMODUS**

**Umfang:** Turniere und Einzelwettbewerbe
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8
**Fazit:** In der Gruppe ist Golf noch spannender.

**GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG**

**Technik-Klasse:** Klasse 4
**Grafik:** Flüssige Schlagbewegungen
**Sound:** Realistische Umwelt-Sounds
**Steuerung:** Fünf Schlagvarianten

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**

**Minimum:** 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
**Spielbar:** 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
**Optimum:** 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

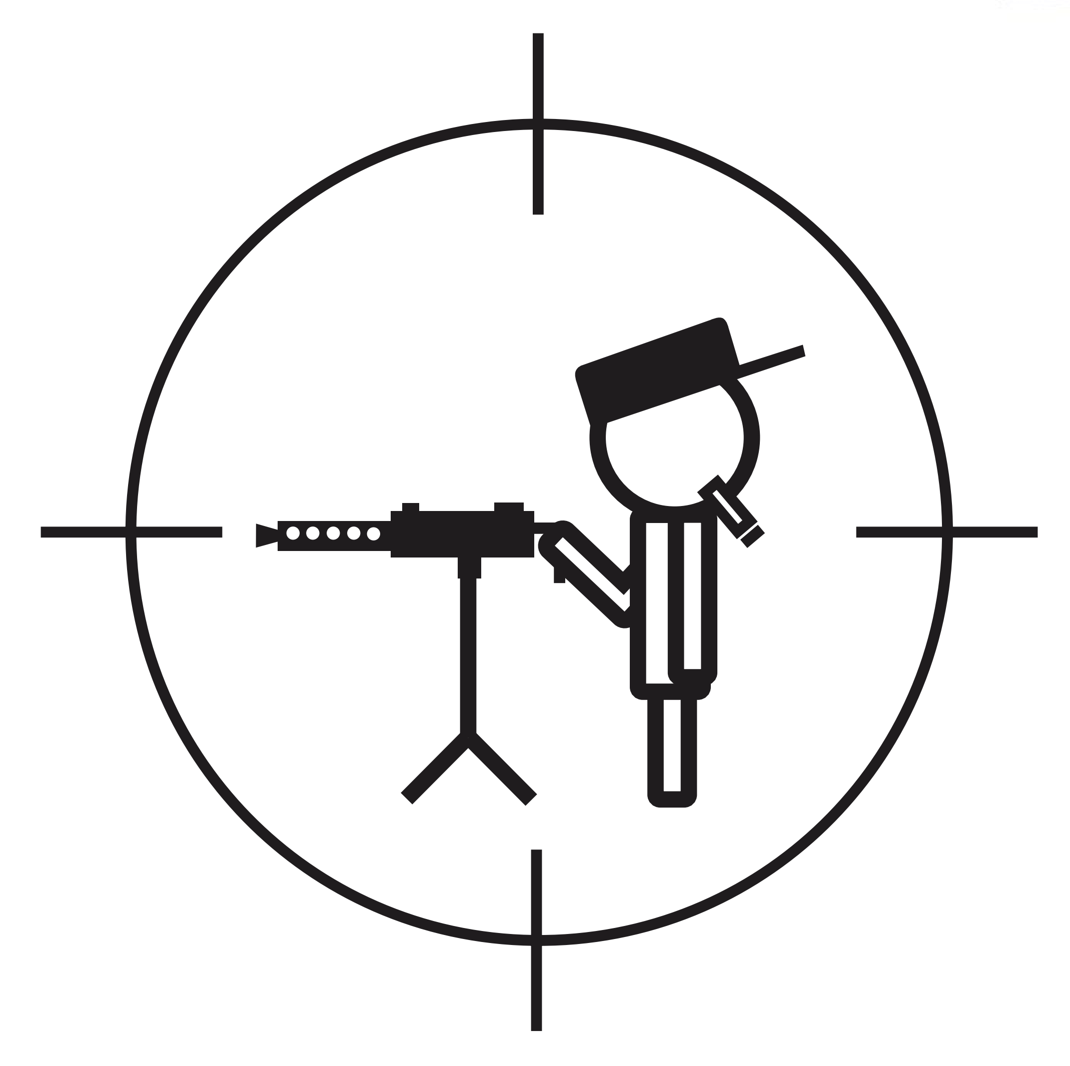
**PRO UND CONTRA**

+ Rollenspielartige Charakterentwicklung
+ Realistische Ballphysik
+ Lebendig gestaltete Plätze
− Magerer Umfang
− Zuschauer wirken wir Pappaufsteller

**PC-GAMES-TESTURTEIL**

**SPIELSPASS:** (EINZELSPIELER) **86**



„HIER STEHT DER MENSCH IM MITTELPUNKT.“










www.jointtaskforce.de




GEFANGEN Das Ei ist gesichert! Der Gegner kommt zu spät.

BEDRÄNGT Nach drei vergebenen Spielzügen hilft nur noch ein Punt.

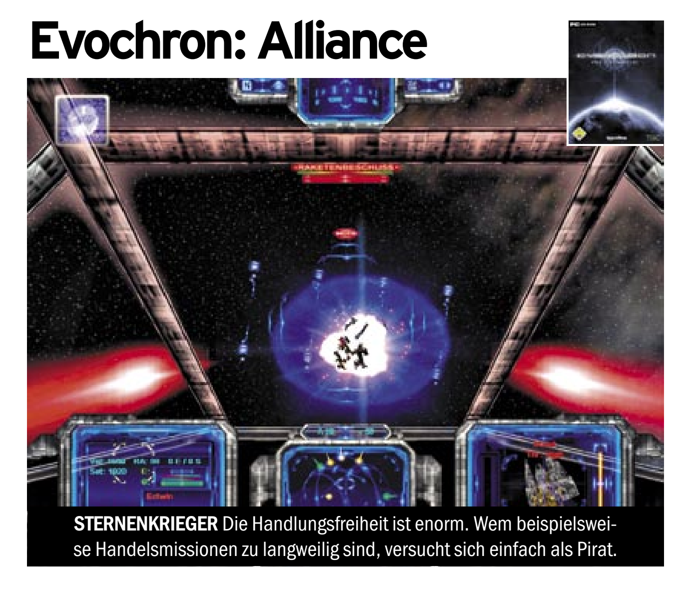
# Madden NFL 07




Die **Madden**-Serie von EA Sports hat in Deutschland einen schweren Stand und fristet ein ziemliches Mauerblümchendasein. Dabei ist es ein Leichtes, in **Madden** Fuß zu fassen und viel Spaß zu haben – man setze sich nur mal mit den Regeln der National Football League (NFL) auseinander ... Wie jedes Jahr erscheint die Neuauflage mit einigen Verbesserungen. Wurde 2005 der Superstar-Modus eingeführt, erwartet Sie nun die „Hall of Fame". Als blutiger Anfänger arbeiten Sie sich hoch, suchen einen Agenten, schließlich wählt ein Team Sie aus. In der neuen Mannschaft angekommen, übernehmen Sie eine Position Ihrer Wahl: Quarterback, Widereceiver oder doch lieber Runningback? Auf dem Feld sind Sie einzig und allein für Ihre Position zuständig und führen die Aufgabe so gewissenhaft wie möglich aus. Damit hat der Entwickler den Superstar-Modus in eine andere Verkleidung gehüllt, denn bis auf das Ziel, in die sagenumwobene Ruhmeshalle einzuziehen, hat sich nicht sehr viel geändert. Für die Offensive Linemen hält EA Sports eine neue Funktion parat, mit der Sie gezielt Schneisen für Ihren Tailback schlagen, um so die Abwehr des Gegners auszuhebeln. Außerdem dürfen sich Runningbacks freuen, denn bestimmte Typen ihrer Zunft überrennen nun die Verteidiger oder schlagen Haken wie ein Hase. Auch für Defensivspezialisten ist gesorgt: Sie haben mit den 32 NFL-Teams die Möglichkeit, originalgetreue Spielzüge auszuwählen, um die Offensivabteilung des Gegners lahmzulegen. Möchten Sie lieber in Europa agieren? Kein Problem, dann wählen Sie eben ein Team der NFL-Europe. Grafisch hat sich kaum etwas getan: Um Unterschiede zu **Madden 06** zu entdecken, brauchen Sie eine Lupe. (st)

EA SPORTS | 24.08.2006 | USK OHNE | CA. € 50,- **88**

# Evochron: Alliance


STERNENKRIEGER Die Handlungsfreiheit ist enorm. Wem beispielsweise Handelsmissionen zu langweilig sind, versucht sich einfach als Pirat.

Lassen Sie sich von der leicht angestaubten Optik und dem biederen Menüdesign nicht täuschen! Hinter **Evochron** verbirgt sich ein interessantes Spiel, das nach etwas Einarbeitungszeit beinahe eine ähnliche Faszination wie Egosofts Weltraum-Wirtschaftssimulation **X3** ausübt. Die Story ist eher Nebensache: Aliens bedrohen die Erde, die Sie verteidigen sollen. Abseits der Missionen verdienen Sie Geld für bessere Schiffe oder Upgrades. Wie Sie das anstellen, überlässt **Evochron** Ihrer Fantasie. Machbar sind unter anderem Karrieren als Pirat, Söldner oder Händler. Ein Extralob verdient der Multiplayer: Im Gegensatz zu **X3** oder **Darkstar One** erwarten Sie spannende Dogfights mit Freunden. (bb)

TGC | 06.09.2006 | USK 6 | CA. € 35,- **71**

# Adrenalin: Extreme Show



VERKEHRSROWDYS Auf den Strecken wird mit allen Mitteln gekämpft.

In der Adrenalin-TV-Show kämpfen leicht bekleidete Mädchen in Sportwagen um die Pole-Position und vollführen halsbrecherische Stunts auf dem Asphalt. Besonders spektakuläre Manöver und Unfälle erfreuen nicht nur die Zuschauer, sondern auch ihr Punktekonto. Die üppigen Tuning-Optionen lassen kaum Wünsche offen und garantieren Langzeitmotivation. Eine Seltenheit für ein Arcade-Rennspiel ist der Wirtschaftspart – allerdings beschränkt der sich auf das simple Abschließen von Werbeverträgen. Eine lästige Pflichtaufgabe! Knackpunkt von **Adrenalin** ist die unpräzise Steuerung und das unrealistische Geschwindigkeitsgefühl. Schon 130 Sachen wirken wie 300 km/h. (bb)

FROGSTER | 17.08.2006 | USK 6 | CA. € 30,- **58**

## BDFL Manager 2007



**SPIELMACHER** Nur im 3D-Modus können Sie als Trainer eingreifen.

**AUFSTELLUNG** Die Taktik-Optionen erscheinen nahezu unbegrenzt.

Die **BDFL**-Serie war für Hobbymanager bislang so interessant wie der FK Pirmasens für Miro Klose. Deshalb unterzog Codemasters seine Wirtschaftssimulation heuer einer längst überfälligen Generalüberholung. Während in **Anstoß 2007** lediglich Fantasiekicker auflaufen, trumpft der **BDFL Manager 2007** mit den originalen Spielernamen aus acht Ländern auf. Mit von der Partie sind neben der Ersten und Zweiten Bundesliga unter anderem die beiden deutschen Regionalligen sowie die englische und italienische Liga. Gigantisch gestalten sich die Taktik-Optionen: Experimentierfreudige Trainer feilen nächtelang an der perfekten Aufstellung. Ähnlich umfangreich fällt der Transfermarkt aus, der dem Fußballanhänger aber berechtigte Runzeln auf die Stirn treibt, wenn zum Beispiel der FC Bayern zu Saisonbeginn fast die komplette Stammelf verhökert und Roberto Carlos zum Schnäppchenpreis von fünf Millionen Euro aus Madrid ins beschauliche Nürnberg wechselt. Die Jugendarbeit vernachlässigt der **BDFL Manager 2007** ebenso sträflich wie eine übersichtliche Benutzerführung. Die zahlreichen Menüs sind hoffnungslos überfrachtet und versprühen den Charme einer Excel-Tabelle. Ein Eigentor schießt der **BDFL Manager 2007** an den Spieltagen. Statt die Höhepunkte in einem Textmodus zu verfolgen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Partie zu überspringen oder den dümmlichen KI-Kickern im 3D-Modus zuzugucken. Das ermüdet auf Dauer, ist aber die einzige Möglichkeit, die Taktik während des Spiels zu ändern. (bb)

CODEMASTERS | 29.09.2006 | USK OHNE | CA. € 40,- **66**

## Black Buccaneer



**REVOLVERHELD** Francis greift einen wilden Affen mit der Pistole an.

**AFFENSTARK** Selbst mit mehreren Gegnern nimmt es Francis auf.

Nach der wenig berauschenden PC-Adaption zu **Fluch der Karibik 2** (Test in PC Games 10/2006) schippert diesen Monat ein weiteres Action-Adventure im Piratenkostüm in die Läden. Im Mittelpunkt von **Black Buccaneer** steht mal wieder ein sagenumwobener Schatz, der irgendwo auf einer Insel Patina ansetzt. Wie es der Zufall will, strandet unser Held Francis mit seinem Kahn ausgerechnet auf dem idyllischen Eiland. Um das ramponierte Schiff wieder seetüchtig zu machen, klappern Sie die in 18 Abschnitte unterteilte Spielwelt aus der Verfolgerperspektive nach brauchbaren Ersatzteilen ab. Natürlich suchen Sie bei der Gelegenheit gleich noch nach den Klunkern. Bestimmte Barrieren lassen sich allerdings nur mit der entsprechenden Spezialfähigkeit überwinden, die wiederum in einem anderen Level verborgen ist. Dadurch artet **Black Buccaneer** in eine ziemlich nervige und unkoordinierte Rennerei zwischen den Orten aus, zumal die hässliche Karte eher Verwirrung stiftet, als dass sie hilft. Ziemlich einfallslos sind die Rätsel, die sich auf ödes Schalterumlegen und Kistenverschieben beschränken. Wesentlich mehr Laune bereiten da schon die Kämpfe im Stile von **Prince of Persia: Two Thrones**. Im Laufe des Spiels lernt Francis gar neue Angriffs-Kombos hinzu. Außerdem können Sie sich auf Knopfdruck in den Black Buccaneer verwandeln, einem muskelstrotzenden Hulk-Hogan-Verschnitt im Freibeuter-Outfit. Ärgerlich, dass sich die Gegnertypen auf tollwütige Affen und minderbemittelte Piraten beschränken. (bb)

ATARI | 28.09.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **58**



## Space Rangers 2



**GETEILT** Die 3D-Planeten sind hübsch, das 2D-Weltall ist hässlich.

Space Rangers sind die härtesten Soldaten der Galaxis. Sie wachen darüber, dass auch im dritten Jahrtausend ellenlange Textfenster in Computerspielen nicht aussterben. So kämpfen Sie sich seitenweise durch Kleingedrucktes, um eine vage Ahnung von der Story zu bekommen. Haben Sie diese Hürde genommen, begrüßt Sie ein 2D-Weltall, wie man es aus dem sieben Jahre alten **Master of Orion 2** kennt. Wenigstens die 3D-Oberflächen der Planeten sind hübsch. Sie setzen sich zu Lande und im All mit bösen Kampfrobotern namens Dominatoren auseinander. **Space Rangers 2** besteht aus mehreren Minispielen, die in der Summe eine komplexe Weltallsimulation bilden. (oh)

FROGSTER | 30.08.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **64**

## Sword of the Stars



**MISCHUNG** Die Entwickler mixen Comic-Menüs mit 3D-Schlachten.

Wenn Sie **Star Trek: Birth of the Federation** liebten, ist **Sword of the Stars** genau Ihr Fall. Hunderte Planeten warten darauf, von einer der fünf sehr unterschiedlichen Rassen erobert und kolonisiert zu werden. **Sword of the Stars** beschränkt sich jedoch nicht allein auf dröge Strategiezüge auf einer dreidimensionalen Sternenkarte. Gefechte dürfen Sie wie in **Star Wars: Empire at War** in Echtzeit selbst austragen. Allerdings bewegen sich die Schiffe – trotz 3D-Grafik – nur zweidimensional, schade! Zudem erschwert das textlastige Tutorial den Einstieg in das komplexe Weltall-Strategiespiel. Insgesamt ein schönes Spiel, das aber noch Raum für Verbesserungen bietet. (oh)

FROGSTER | 14.09.2006 | USK 6 | CA. € 35,- **72**

# Budget

## ECHTZEIT-STRATEGIE

### Act of War

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Grafisch ist das Strategiespiel zwar kein Spitzenreiter mehr, doch dank der tollen Präsentation und der abwechslungsreichen Missionen gehört es immer noch zu den spannenderen Vertretern im Genre, die moderne Kriegsszenarien als Schauplatz haben. Mehrspieler freuen sich darüber hinaus über eine weiterhin sehr aktive Fangemeinde, die für regen Kartennachschub sorgt. (sw)

RONDOMEDIA | 29.08.2006 | USK AB 16 JAHREN — **79**

## ECHTZEIT-STRATEGIE

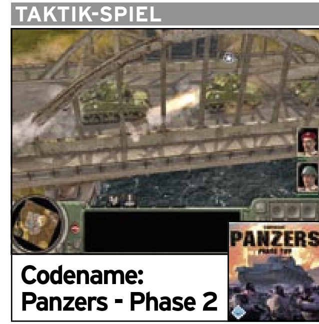
### Rise & Fall: Civilizations at War

CA. € 28,- | TEST IN AUSGABE 08/06

Kaum ist der Sommer vorbei, gibt es den heißen Sandalen-Strategie-Hit schon zum Schnäppchenpreis. In zwei Kampagnen tragen Sie im Einzelspielermodus wahrhaft epische Massenschlachten auf Seiten der Griechen und Ägypter aus. **Rise & Fall** setzt außerdem auf einen erfrischenden Mix aus klassischer Echtzeit-Strategie und arcadelastigen Actioneinlagen: Sie lassen Alexander und Kleopatra kräftig durch Gegnerhorden schnetzeln. Im Solopart haben Sie keine Wahl, ob Sie den Heldenmodus nutzen möchten oder nicht – das Spiel nimmt Ihnen die Entscheidung ab. Der Mehrspielermodus ist da eine ganz Ecke besser. Inzwischen sorgten diverse Patches für Balancing-Verbesserungen und Stabilität. Auch gut: **Rise & Fall** hat einen leicht zu bedienenden Editor an Bord. (sw)

MIDWAY | 01.09.2006 | USK AB 16 JAHREN — **80**

## TAKTIK-SPIEL



### Codename: Panzers - Phase 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 09/05

Im Echtzeit-Taktikspiel **Codename: Panzers - Phase 2** steuern Sie in drei Kampagnen auf deutsch-italienischer, amerikanischer und russischer Seite Kampfverbände durch den Zweiten Weltkrieg. Schauplätze der Schlachten sind Afrika, Italien und der Balkan. **Phase 2** bietet eine unterhaltsame Storyline und durchdachte Missionen. Die Gegner-KI ist jedoch nur Durchschnitt. (oh)

PYRAMIDE | 15. 09.2006 | USK AB 16 JAHREN — **82**

## ACTION-ADVENTURE



### Lego Star Wars

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 06/05

Auch wenn die **Star Wars**-Episoden 1 bis 3 nicht den besten Ruf genießen, dieses Action-Adventure ist bei Fans äußerst beliebt: Die Protagonisten kämpfen sich in Gestalt von Lego-Männchen durch spannende Abschnitte der ersten **Krieg der Sterne**-Streifen. Dabei nimmt sich das Spiel gern selbst auf die Schippe. Für die Steuerung ist ein Gamepad sehr zu empfehlen. (oh)

PYRAMIDE | 15.09.2006 | USK AB 6 JAHREN — **79**

## ACTION-ADVENTURE



### True Crime: Streets of L.A.

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/04

Ein anspruchsloser **GTA**-Klon verbirgt sich hinter diesem Action-Adventure. In Person des gnadenlosen Cops Nick jagen Sie Gangster durch die aufwendig nachgebildeten Straßen von Los Angeles und befreien Geiseln aus den Fängen ihrer Peiniger. Auch wenn die Aufträge viel Abwechslung bieten, geht **True Crime: Streets of L.A.** rasch die Puste aus. Besonders die langen Autofahrten nerven. (bb)

PYRAMIDE | 15.08.2006 | USK AB 18 JAHREN — **68**

## TAKTIK-SHOOTER



### Brothers in Arms: Earned in Blood

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Wie im technisch identischen Vorgänger befehligen Sie während des Zweiten Weltkriegs zwei Teams der US-Truppen durch die Normandie. Die Feuergefechte beschränken sich auf Sperrfeuer geben und anschließendes Flankieren, was auf Dauer recht eintönig ist. Dafür begeistert der zweite Teil der **Brothers in Arms**-Serie abermals durch eine spannende Story und dichte Atmosphäre. (bb)

RONDOMEDIA | 18.10.2006 | USK AB 18 JAHREN — **80**

## ACTION-ROLLENSPIEL

### The Bard's Tale

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 08/05

Auch wenn Ubisoft mit dem Spruch wirbt „Die Mutter aller Rollenspiele kehrt zurück", hat die neue Geschichte vom Barden nichts mit dem Klassiker aus den Achtzigerjahren zu tun. Sie steuern einen zynischen, hinterhältigen und wortgewandten Musiker durch hässliche 3D-Landschaften und klicken Monster tot. Das wäre langweilig, gäbe es nicht grandios gesprochene, überaus witzige Dialoge. (bb)

PYRAMIDE | 15.09.2006 | USK AB 12 JAHREN — **78**

## AUFBAU-STRATEGIE

### Rollercoaster Tycoon 3

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 12/04

Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit einer putzigen 3D-Grafik, zahlreichen Attraktionen und der schwindelerregenden Möglichkeit, mittels Coaster-Kamera in seinen eigenen Reißern mitzufahren. Neben einer Kampagne mit 18 Szenarien gibt es endlich auch ein Endlosspiel. Nervig: Der Bau komplexer Achterbahnen gestaltet sich mitunter recht fummelig. (bb)

RONDOMEDIA | 13.09.2006 | USK AB 6 JAHREN — **84**

## ACTION-ADVENTURE

### Peter Jackson's King Kong

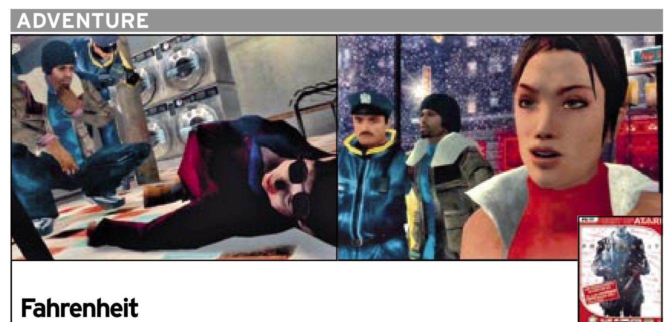
CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Gut gebrüllt, Affe! Im PC-Spiel zu Peter Jacksons Blockbuster jagen Sie mit dem Riesengorilla und dem Filmemacher Jack abwechselnd über die einsame Insel Skull Island. Dabei geht es mit richtig viel Action zur Sache. Vor allem in Gestalt des Affen vermöbeln Sie große Gegner im Nu. Kämpfe mit dem T-Rex sind die Highlights. Die Grafik ist – im Vergleich zur technisch aufpolierten und zugleich teureren Download-Version – nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, gefällt aber trotzdem noch. Actionfans und Liebhaber des berühmten Riesenbabys dürfen bedenkenlos zugreifen, für 15 Euro ergattern Sie ein wahres Schnäppchen. Zwar ist man mit dem Action-Adventure fast schneller fertig als ein Äffchen mit seiner Banane, dafür spornt das alternative Ende zum erneuten Durchspielen an. (bb)

RONDOMEDIA | 20.09.2006 | USK AB 12 JAHREN — **82**



## ADVENTURE



### Fahrenheit

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 10/05

Als Lucas Kane einen Mord begeht, erkennt er sich nicht wieder: Was hat ihn nur zu der Bluttat getrieben? Zeit zum Überlegen bleibt nicht: Dank raffinierter Kameraperspektiven erfährt man, dass ein ahnungsloser Polizist kurz davor ist, den Tatort zu betreten. Panik bricht aus: Soll man die Waffe verstecken? Sich das Blut abwaschen? Die Leiche entsorgen? Kaum ein anderes Adventure bietet dramatischere Szenen und glaubwürdigere Charaktere als **Fahrenheit**. Dabei verspricht das Spiel die totale Freiheit, Situationen ganz individuell zu lösen. In der ersten Stunde hat der Spieler tatsächlich diese Illusion, doch zum Ende hin driftet die Story in klischeehafte Fantasy-Gefilde ab und häufig stören langatmige Geschicklichkeitseinlagen das Gameplay. Mehr Film denn Spiel, aber packend inszeniert! (fs)

RONDOMEDIA | 11.10.2006 | USK AB 16 JAHREN — **75**

## ECHTZEIT-STRATEGIE



### Dungeons & Dragons: Dragonshard

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 11/05

In diesem Echtzeit-Strategiespiel im **Dungeons & Dragons**-Universum jagen Sie einem magischen Edelstein hinterher, der ungeahnte Kräfte verheißt. Dabei stellen sich Ihnen allerlei abgefahrene Bossgegner und fiese Unterweltkreaturen in den Weg. So abwechslungsreich die Missionen auch sind, so taktisch anspruchslos fallen die Keilereien aus. Die größere Armee gewinnt immer. (bb)

RONDOMEDIA | 11.10.2006 | USK AB 12 JAHREN — **74**

## ACTION-ADVENTURE

### Grand Theft Auto Vice City

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/03

Tommy Vercetti verschlägt es im vierten Teil der Serie ins sonnige Florida, wo er sich mit der Mafia, Gangs und der Polizei anlegt. In den Straßen der riesigen und liebevoll gestalteten Stadt Vice City erwarten Sie aufregende Verfolgungsjagden und Schießereien. Das selbst drei Jahre nach Release noch immer faszinieren. Besonders Fans von Achtzigerjahre-Serien wie **Miami Vice** kommen auf ihre Kosten. (bb)

PYRAMIDE | 15.09.2006 | USK AB 16 JAHREN — **89**

## RUNDEN-STRATEGIE



### Sid Meier's Civilization 4

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 01/06

Die offensichtlichste Neuerung in **Civilization 4** ist die Grafik. Statt im gewohnten 2D-Kostüm präsentiert sich der jüngste Teil in 3D – trotz dreidimensionaler Optik ist der beliebte **Civ**-Look jedoch geblieben. Inhaltlich hat sich ebenfalls einiges getan. So haben Sie nun die Möglichkeit, Religionen zu kreieren und Ihren Glauben in anderen Staaten zu verbreiten. Das wirkt sich natürlich auch auf die Diplomatie und Kultur aus. Dazu hat Sid Meier einen nicht-linearen Technologiebaum entworfen, der individuellere Entwicklungen der Völker zulässt. Und natürlich sind in **Civilization 4** unzählige frische Einheiten, Gebäude und Weltwunder enthalten. **Civilization 4** ist für langjährige Fans nicht der ganz große Wurf, trotzdem ist die vierte Auflage ein würdiger Teil der legendären Strategieserie. (oh)

2K GAMES | 01.09.2006 | USK AB 6 JAHREN — **89**

## TAKTIK-SHOOTER



### Rainbow Six: Lockdown

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 04/06

Von den Tugenden der ruhmreichen **Rainbow Six**-Serie ist in **Lockdown** wenig übrig geblieben. Am meisten vermisst man die taktisch herausfordernden Kämpfe. Spornten die kniffligen Geiselbefreiungen früher noch zu Höchstleistungen an, marschieren Sie in **Lockdown** im Eiltempo durch die Levels und erledigen einen dummen Terroristen nach dem nächsten. Dadurch fühlt man sich eher wie beim Scheibenschießen auf dem Jahrmarkt und nicht wie der Anführer der wohl besten Spezialeinheit auf dem Globus. Ärgerlich, denn **Lockdown** besitzt eigentlich das ideale Grundgerüst für einen hochkarätigen Taktik-Shooter. Die Levels sind allesamt sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt und die Kommandofunktion ist vorbildlich gelöst. Leichter scheucht man derzeit in keinem anderen Titel seine Kollegen durch die Gegend. (bb)

RONDOMEDIA | 18.10.2006 | USK AB 16 JAHREN — **63**

## RENNSPIEL



### World Racing 2

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Im Gegensatz zum ersten Teil rasen Sie bei **World Racing 2** nicht nur mit Fahrzeugen von Mercedes-Benz, sondern auch mit Straßenflitzern weiterer Autobastler (etwa VW, Alfa, Irmscher) durch vier detailverliebte Szenarien. Wagenmodelle und Fahrphysik sind allererste Sahne, leichte Schwächen offenbart lediglich die KI der PC-Piloten. Dafür ist der Karrieremodus viel motivierender als zuvor. (bb)

RONDOMEDIA | 13.09.2006 | USK OHNE — **81**

# Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A“ wie Adventure bis „W“ wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

## STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Stefan Weiß

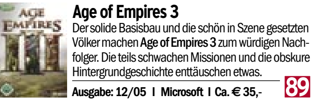


### Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 91

### Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- | 91



### Company of Heroes (NEUZUGANG)
Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht **Company of Heroes** zum Pflichtkauf für Strategen.
Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 45,- | 90



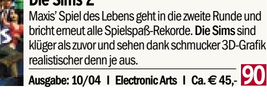
### Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- | 89



### Paraworld
Die Entwickler des Spieleentwicklungskombinats versetzen Sie in eine von Dinosauriern belebte Parallelwelt. Obwohl Dinos eine große Rolle spielen, ist **Paraworld** mit Sicherheit kein Kinderspiel.
Ausgabe: 10/06 | SEK | Ca. € 50,- | 88

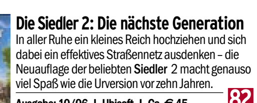
## STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß

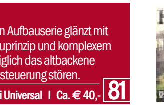


### Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 90

### The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 25,- | 86



### Die Siedler 2: Die nächste Generation
In aller Ruhe ein kleines Reich hochziehen und sich dabei ein effektives Straßennetz ausdenken – die Neuauflage der beliebten **Siedler 2** macht genauso viel Spaß wie die Urversion vor zehn Jahren.
Ausgabe: 10/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 82



### Caesar 4 (NEUZUGANG)
Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 40,- | 81

### Rollercoaster Tycoon 3
Die grafisch angestaubte Freizeitpark-Simulation glänzt mit enormer Spieltiefe und viel Abwechslung. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 15,- | 79

## STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

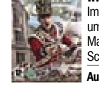
vorgestellt von Dirk Gooding

### Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 30,- | 89

### Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 15,- | 85

### Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | Ca. € 10,- | 83

### Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 81



### Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 15,- | 80

## STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing

### Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- | 89

### Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- | 86

### Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club“-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- | 85

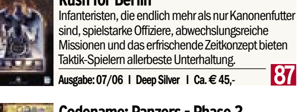
### Sid Meier's Pirates!
**Sid Meier's Pirates!** gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 20,- | 80

### X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | 78

## STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Stefan Weiß



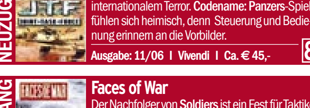
### Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | 87

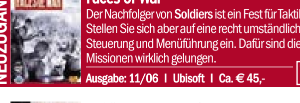


### Codename: Panzers - Phase 2
**Phase 2** inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 15,- | 82

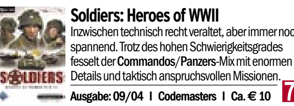


### Joint Task Force (NEUZUGANG)
In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. **Codename: Panzers**-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 45,- | 80





### Faces of War (NEUZUGANG)
Der Nachfolger von **Soldiers** ist ein Fest für Taktiker. Stellen Sie sich aber auf eine recht umständliche Steuerung und Menüführung ein. Dafür sind die Missionen wirklich gelungen.
Ausgabe: 11/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 78



### Soldiers: Heroes of WWII
Inzwischen technisch recht veraltet, aber immer noch spannend. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 10 | 75

## ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

### Half-Life 2
**Half-Life 2** deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten“ gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- | 91

### Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 89

### Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 40,- | 87

### Half-Life 2: Episode 1
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 87

### F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- | 86

## ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

### Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 85

### Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- | 85



### Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 84

### Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- | 84

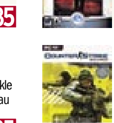


### SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, eine Story gibt es nicht.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 20,- | 83

## ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Ansgar Steidle

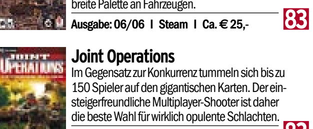
### Battlefield 2
**Battlefield 2** bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- | 91



### Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | 86

### Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- | 86

### Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 25,- | 83



### Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | 83







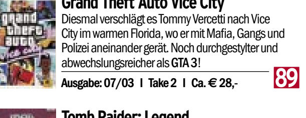
## ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

### Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 25,- | 91







### Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- | 89



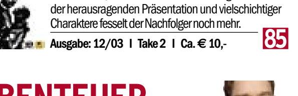
### Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- | 86





### Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- | 85





### Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- | 85

## ACTION – SCI-FI-ACTION



vorgestellt von Ansgar Steidle

### Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- | 84

### Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- | 82

### Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- | 81

### Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- | 80

### Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- | 80

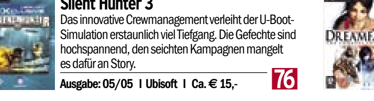
## ACTION – SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

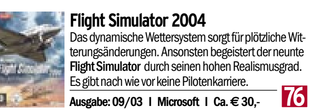
### IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 80



### Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- | 79



### Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 76





### Flight Simulator 2004
Das dynamische Wettersystem sorgt für plötzliche Witterungsänderungen. Ansonsten begeistert der neunte **Flight Simulator** durch seinen hohen Realismusgrad. Es gibt nach wie vor keine Pilotenkarriere.
Ausgabe: 09/03 | Microsoft | Ca. € 30,- | 76



### Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- | 74

## ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß



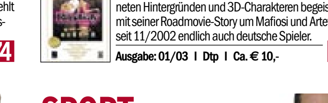
### Geheimakte Tunguska
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 35,- | 85

### Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 25,- | 84

### Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 40,- | 82

### The Westerner
**Westerner** ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 10,- | 81





### Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | Dtp | Ca. € 10,- | 80

## ABENTEUER – ROLLENSPIELE



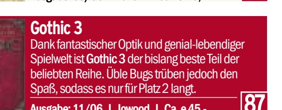
vorgestellt von Felix Schütz





### The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 40,- | 89





### Gothic 3 (NEUZUGANG)
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist **Gothic 3** der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nur für Platz 2 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. e 45,- | 87

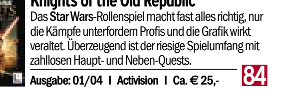




### Vampire: The Masquerade - Bloodlines
**Bloodlines** beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- | 86



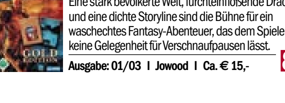




### Knights of the Old Republic
Das **Star Wars**-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 25,- | 84







### Gothic 2 Gold Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 15,- | 82

## ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

### Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 45,- | 85



### Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 25,- | 84

### Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- | 83

### Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 15,- | 81

### Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 25,- | 80

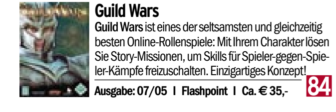
## ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz



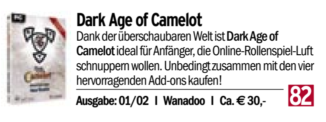
### World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 25,- | 91

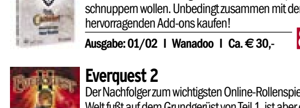
### Guild Wars Factions
**Factions** ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Einen Tick besser als der Vorgänger!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. € 40,- | 86



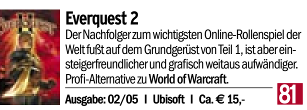
### Guild Wars
**Guild Wars** ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | 84

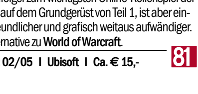






### Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den vier hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- | 82





### Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 81

## SPORT – SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Sebastian Thöing



### Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- | 87



### Tiger Woods PGA Tour 07 (NEUZUGANG)
Seit der **06**er-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 86



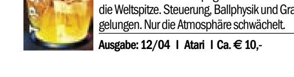
### Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- | 83

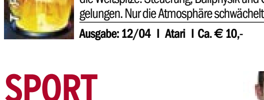




### Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | 81

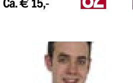






### Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- | 80

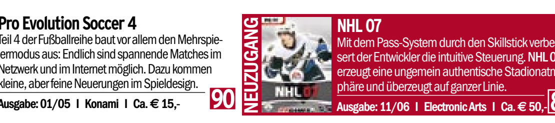
## SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN





vorgestellt von Sebastian Thöing

### Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 25,- | 90



### Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- | 90

### Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis haben hier ihren Spaß.
Ausgabe: 12/03 | Konami | Ca. € 10,- | 88

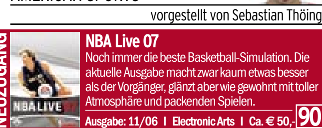
### FIFA 06
**FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 84

### FIFA 07 (NEUZUGANG)
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 81

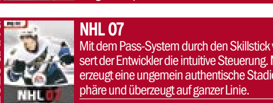
## SPORT – AMERICAN SPORTS



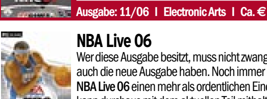
vorgestellt von Sebastian Thöing

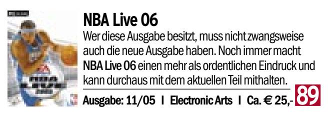


### NBA Live 07 (NEUZUGANG)
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 90

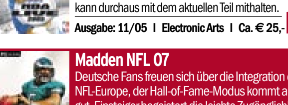


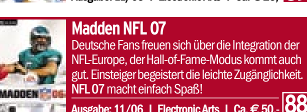
### NHL 07 (NEUZUGANG)
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. **NHL 07** erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 89





### NBA Live 06
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht **NBA Live 06** einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- | 89

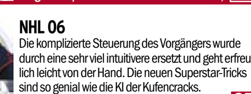


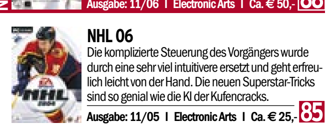


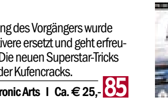




### Madden NFL 07 (NEUZUGANG)
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. **NFL 07** macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 88







### NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- | 85

## SPORT – MOTORSPORT

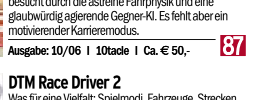
vorgestellt von Benjamin Bezold

### DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- | 89

### GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- | 89

### Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 20,- | 88



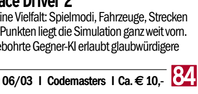


### GTR 2
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 50,- | 87









### DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 10,- | 84

## SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL



vorgestellt von Sebastian Thöing





### Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 30,- | 90





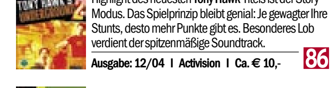




### Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 89

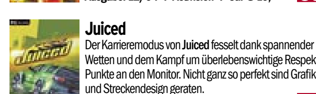






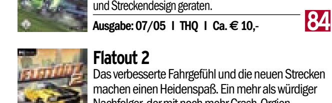
### Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- | 86



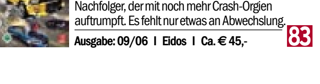




### Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- | 84







### Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 45,- | 83

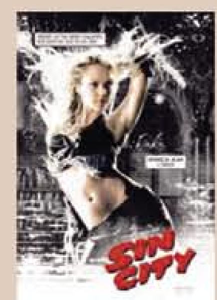



**www.closeup.de**

**Deine Nr. 1 für Film- & Musik-Merchandise europaweit!**

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE

## POSTER



SIN CITY (NANCY)
Poster 61x91,5 cm
G-829.665 / € 7,69



WORLD OF WARCRAFT
Poster 61x78 cm
G-830.320 / € 6,69



JEANS STRING
Poster 61x91,5 cm
G-828.810 / € 6,69

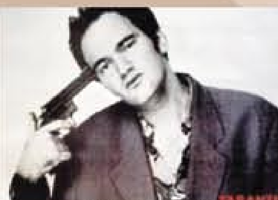
QUENTIN TARANTINO collection

PUSSY WAGON

KILL BILL 'PUSSY WAGON' SCHLÜSSELANHÄNGER
Film-Prop Replica aus Metall, 7x4,4cm
A-800.820 / € 6,99



PULP FICTION Poster
GROß!
101x68,5 cm
G-295.064/ € 6,69
RIESIG!
158,6x106,8 cm
R-295.064 / € 9,99



QUENTIN TARANTINO
Poster 90x60 cm
G-427.340 / € 6,69

PULP FICTION
"BAD MOTHER FUCKER"
Brieftasche aus Leder-nachbildung, bestickt! Original US-Modell ohne Münzfach, Kleingeld gehört in die Hosentasche!
Z-828.960 / € 15,90

BOTTOM SHELF
Poster 56,5x87 cm
G-833.870 / € 6,69

## T-SHIRTS

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle





DELPHINE SIND SCHWULE HAIE
T-Shirt, navy
T-850.15 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL



ES GIBT SO VIEL ARSCHLÖCHER…
T-Shirt, schwarz
T-825.23 / € 14,90
Grössen: M, L, XL

BAD GUYS Bender
T-Shirt, schwarz
T-848.90 / € 17,90
Grössen: M, L, XL

ICH BIN SCHIZOPHREN
T-Shirt, blau
T-793.56 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

TROLL IM WACHSTUM
T-Shirt, navy
T-853.20 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL





WAS IST GEIL …
T-Shirt, navy
T-815.66 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

'KILLER-SPIEL' SPIELER
T-Shirt, schwarz
T-772.23 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

ICH BEKÄMPFTE DRACHEN …
T-Shirt, navy
T-767.18 / € 15,90
Grössen: L, XL, XXL



CAUTION
T-Shirt, schwarz
T-392.66 / € 12,90
Grössen: M, L, XL, XXL

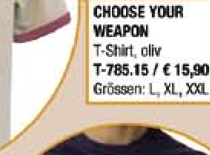
CHOOSE YOUR WEAPON – RELOADED
T-Shirt, schwarz
T-839.85 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

LEISE STIMMEN
T-Shirt, grün
T-745.80 / € 14,90
Grössen: L, XL

RÖMISCHER ADLER – SPECIAL EDITION
T-Shirt, sand/cranberry
T-858.15 / € 16,90
Grössen: M, L, XL, XXL

CHOOSE YOUR WEAPON
T-Shirt, oliv
T-785.15 / € 15,90
Grössen: L, XL, XXL

I SEE FRAGGED PEOPLE
T-Shirt, schwarz
T-783.10 / € 14,90
Grössen: L, XL, XXL



US WORLD DOMINATION TOUR
*'Kriegs-Tourdaten' der USA!*



ICH GEBE IMMER 100%…
T-Shirt, schwarz
T-813.37 / € 12,90
Grössen: M, L, XL, XXL

Kapuzensweatshirt, schwarz (Backprint)
70% Baumwolle, 30% Polyester
T-796.20 / € 29,90
Grössen: L, XL

T-Shirt, schwarz
T-774.27 / € 14,90
Grössen: M, L, XL



BOMBENSPEZIALIST
T-Shirt, navy
T-759.50 / € 12,90
Grössen: M, L, XL

COOLNESS + 25
T-Shirt, schwarz, Frontprint
T-842.10 / € 15,90
Grössen: M, L, XL, XXL

## POKER

POKER-SET: TEXAS HOLD'EM
Pokerset mit 55 Blatt in Faltschachtel inkl. 100 Chips und Spielanleitung
Z-832.085 / € 9,95



PIRATES OF THE CARIBBEAN 2:
Poster 116x158 cm
G-833.955 / € 7,69

PIRATES OF THE CARIBBEAN – DEAD MAN'S CHEST

+ Gratis-Postkarte!

PIRATES OF THE CARIBBEAN
Piratenmedaillon aus dem Film, mit Lederriemen ø 1,7 cm (Nickelfreies Metall)
Z-830.860
€ 14,95

PIRATEN-SPIELKARTEN IN SCHÖNER GESCHENKBOX
Inhalt: 54 Pokerkarten, Replik einer Piratendublone ø 3,5 cm (schwere Ausführung aus Metall) und ein Samtbeutel.
Z-831.800 / € 16,95

PIRATES OF THE CARIBBEAN 2
Poster 53x158 cm
G-834.275 / € 9,99



Poster-Detail

HANDS IN POKER
Dieses Poster erklärt die Pokerblätter (englischer Text)
G-834.205 / € 6,69



BLACK JACK UND NUTTEN
T-Shirt, schwarz
T-834.25 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

POKER-SET IM ALUKOFFER
Enthalten sind 200 Chips, 5 Würfel und 2x Spielkarten (je 52 Stk.) Chips: ø 4 cm. Dieses Edel-Set bringt dir die "Mutter aller Spiele" in einem robusten Alu-Koffer. Absolute Pflicht für jeden gediegenen Männer-Abend mit Blackjack & Nutten
Z-831.770 / € 39,95

POKER-SPIELKARTEN: GIRLS
Kartenspiel mit 55 Blatt in Faltschachtel Pokern mit schönen Frauen - ansprechende Fotos auf klassischen Spielkarten. Geeignet für Skat, Bridge und Mau-Mau
Z-828.300 / € 4,50

Noch mehr im Online-Shop
**www.closeup.de**

**Geschenkt!**
Ab einem Bestellwert von 20,- € schenken wir dir einen original Game-Keychain des japanischen Kulträtsels "Sudoku".
• incl. Batterie • Display (3,2 x 3,8cm) mit jeweils 6 Spalten und Zeilen • 2 Schwierigkeits-Levels



TALK TO MY HAND
T-Shirt, schwarz, 100% Baumwolle
T-863.70 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL



POKER ABC
T-Shirt, schwarz, 100% Baumwolle
T-863.85 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL



I'VE GOT A STRAIGHT
T-Shirt, schwarz, dreifarbiger Druck, 100% Baumwolle
T-863.75 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

I'M YOUR DEALER
T-Shirt, grün, dreifarbiger Druck, 100% Baumwolle
T-863.80 / € 14,90
Grössen: M, L, XL, XXL

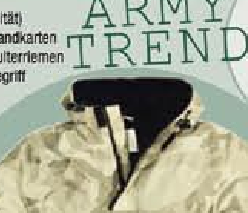
## ARMY TREND



ARMYTASCHE (GROß)
Material 100% Baumwolle (Canvasqualität)
• Innentaschen • 1 Außentasche • 1 Landkartenfach • extrabreiter, verstellbarer Schulterriemen (abnehmbar durch Karabiner) • Tragegriff
• Maße: 30x25x13 cm
OLIV: Z-831.965 / € 12,95
SCHWARZ: Z-831.960 / € 12,95

MILITARY CAP
camouflage, Einheitsgröße mit Metallverschluss zum Verstellen
100% Baumwolle
Waschbar bei 30°C
T-853.55 / € 9,99

ARMYTASCHE (KLEIN)
Material 100% Baumwolle (Canvasqualität)
• mit Gürtelschlaufen • 3 Innentaschen
• verstellbarer Schulterriemen (abnehmbar durch Karabiner) • Maße: 22x20x6 cm
OLIV: Z-831.950 / € 8,95
SCHWARZ: Z-831.955 / € 8,95



T-SHIRT 'NIGHTCAMO'
Klassisches Shirt, gerade geschnitten
T-880.40 / € 9,95
Grössen: M, L, XL



WINDBREAKER 'DESERT STORM'
Jacke aus atmungsaktivem, wind- und wasserabweisendem Nylon
• Material: 100% Nylon • Futter: 100% Polyester
• Hochschließender Brustzipper • 2 seitliche Eingrifftaschen mit Reissverschluss
• Tunnelzüge an der Kapuze und an der Hüfte
T-860.20 / € 39,95 Grössen: M, L, XL

M65 JACKE 'OLIV'
Der Klassiker im angesagten washed Design, gefütterte Winterversion
• Obermaterial und Innenfutter: 100% Baumwolle
• Wattierung: 100% Polyester • extra starker Messingreissverschluss & Druckknöpfe
• Kragen hochstellbar • 4 große, aufgesetzte Taschen
T-860.30 / € 59,95 Grössen: M, L, XL



## SO BESTELLST DU:

**www.closeup.de**

Bestellhotline 0,12 €/Min dtms
**01805/7570-102**

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms
**0820/203090**

Bestellfax 0,12 €/Min dtms
**01805/7570-105**

**Bitte Stichwort „X95" angeben!**

• **Ab einem Bestellwert von €75,- versandkostenfrei!**
• **Versandkosten: BRD €3,90 - A/CH €5,50**
• **Zahlung per Kreditkarte, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme*** (nur BRD).

Die Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Frist beginnt mit Absendung der Bestellung.
Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.
* Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00.

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern



**GEWUSEL** Bereits am Tag 2 nach der Veröffentlichung tummelten sich über 1.500 Spieler auf mehr als 500 Servern.

**KARTENVIELFALT** Die Schauplätze sind abwechslungsreich und liebevoll gestaltet. Hier kämpfen Sie auf offenem Feld.

**GEPANZERT** Ein Spieler setzt sich verzweifelt gegen einen deutschen Truppentransporter GTK Boxer zur Wehr.

## Mod des Monats

# Battlefield 2

**Point of Existence 2 |** Was lange währt, wird endlich gut. Der mit Spannung für BF 2 erwartete Mod schlug in der Community ein wie eine Bombe. Zu Recht.

Für **Battlefield**-Veteranen ist **Point of Existence** ein alter Hut. Die kostenlose Erweiterung wurde vor knapp zwei Jahren als eine der ersten großen Modifikationen für **Battlefield Vietnam** veröffentlicht. Jetzt geht der Nachfolger unter http://pointofexistence.com ins Rennen, gekleidet in eine neue Story und das moderne Gewand von **Battlefield 2**.

Vorbei die Zeiten, in denen Sie sich mit Amerikanern und Russen in Afrika um Öl und Gas geprügelt haben. Im Gegensatz zum Vorgänger schlagen Sie Ihre Nachschubzelte jetzt in Mittel- und Osteuropa auf und treten aufseiten der Deutschen oder Ukrainer an. Warum? Das ist schnell erklärt. Die Ukraine trauert nicht länger den alten Zeiten hinterher, sondern will wieder zurück zu alter Stärke und Macht. Der russische Staat fällt im Nachbarland Weißrussland (auch bekannt als Belarus ein) und hat nach wenigen Wochen bereits die Hauptstadt Minsk übernommen. Die Vereinten Nationen kontern mit deutschen Befreiungstruppen, die über Polen in Richtung Kiew marschieren.

### Was gibt's Neues?

Bevor Sie sich in die Mehrspielerschlachten stürzen, wählen Sie die deutsche oder ukrainische Seite. Beide Parteien glänzen mit aktuellem, detailreich modelliertem Kriegsgerät. Teutonen brettern etwa mit dem Eurofighter-Kampfjet durch die Lüfte und mit dem Mercedes 250 GD Wolf durchs Unterholz. Sie holen mit ihren Stingerraketen feindliche Mil-Mi-24-Hind-Helis vom Himmel und gehen ukrainischen Shilka-Luftabwehr-Panzern mit C4-Sprengstoff auf die berstenden Ketten.

Apropos Ketten, **PoE 2** protzt nur so mit grafischen Details. Auf den mit Schnee bedeckten Schauplätzen der 13 mitgelieferten Schneekarten kleben Ihnen nicht nur Gegner am Hintern, sondern auch Reste von Schneematsch und Eis an den Fahrzeugmodellen. Schick! Sie flitzen mit bis zu 64 Spielern über die Maps, die oft für mehr als nur eine Spielvariante geeignet sind. Neben dem **BF 2**-eigenen Conquest-Modus treten Sie auch in einem **Counter-Strike**-ähnlichen Modus namens Nuke oder dem Assault-Derivat Frontline gegeneinander an. In Letzterem geht es strikt linear zur Sache. Andere Flaggenpunkte als direkt vor Ihrer Nase sind tabu. So müssen Sie sich Stück für Stück zur gegnerischen Basis vorarbeiten. Panzer blasen jetzt zwei Munitionssorten durch die Rohre, Nachschubkisten versorgen Sie während der Schlacht und der neue Commander-Modus lenkt nach Markierung durch eigene Soldaten zielsicher Artilleriefeuer zum Gegner. (mb)

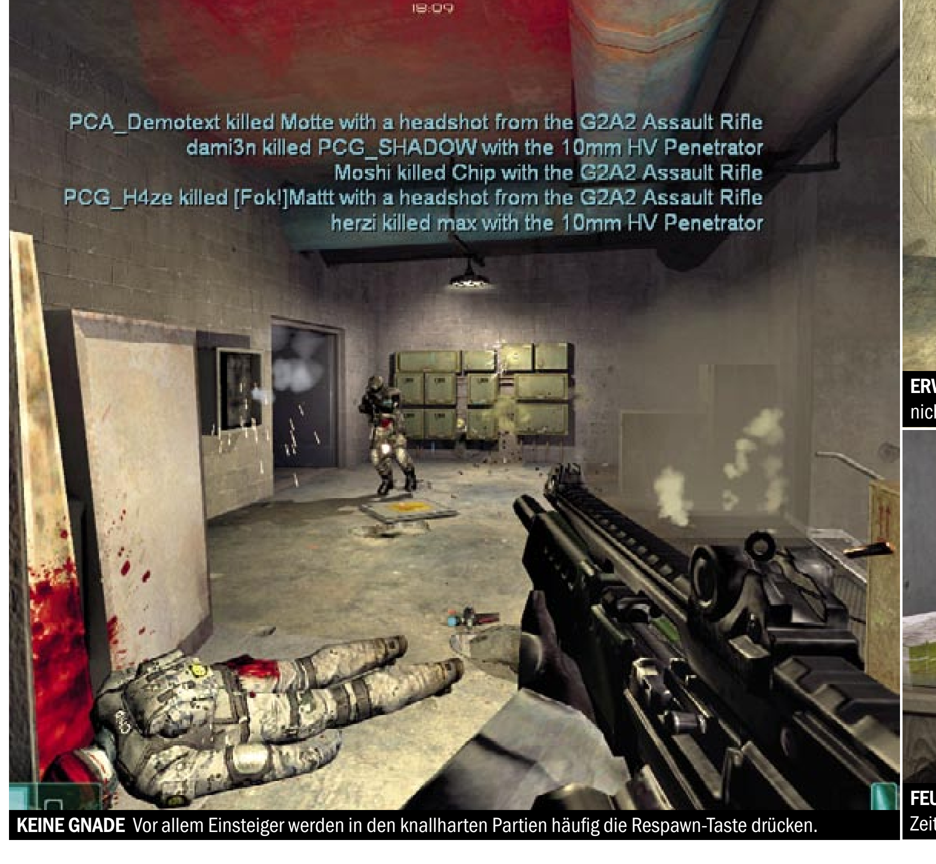
Info: http://pointofexistence.com

**Runterladen lohnt!**

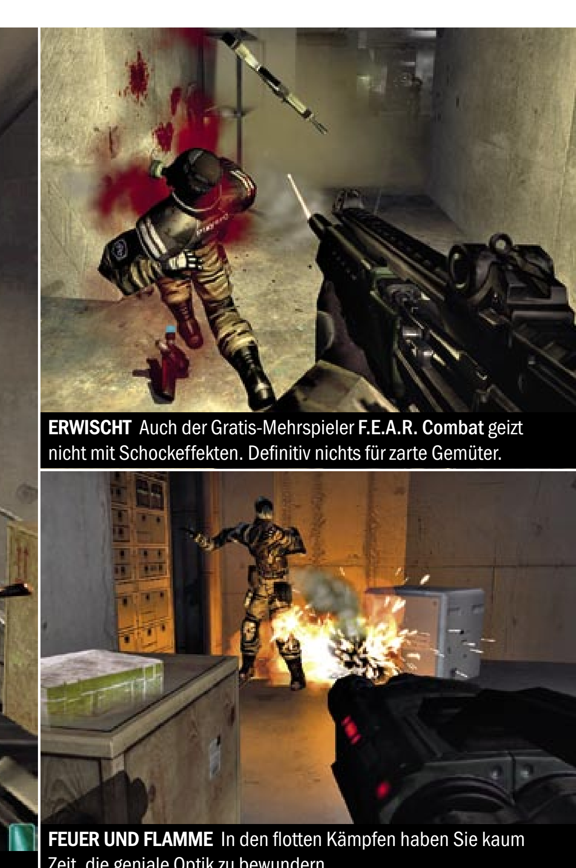
Folgende Mods empfehlen wir außerdem in diesem Monat. Geben Sie zum Download die Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:
Battlefield 2: Hard Justice: 10979
Call of Duty 2: Merciless 1.00: 10918
Quake 4: Delta CTF: 10974
UT 2004: USkaarj: 10724








**KEINE GNADE** Vor allem Einsteiger werden in den knallharten Partien häufig die Respawn-Taste drücken.



**ERWISCHT** Auch der Gratis-Mehrspieler **F.E.A.R. Combat** geizt nicht mit Schockeffekten. Definitiv nichts für zarte Gemüter.

**FEUER UND FLAMME** In den flotten Kämpfen haben Sie kaum Zeit, die geniale Optik zu bewundern.

# F.E.A.R.

**Combat |** Den kompletten Mehrspielerteil des Edel-Shooters gibt es jetzt gratis im Internet. Unglaublich, aber wahr.

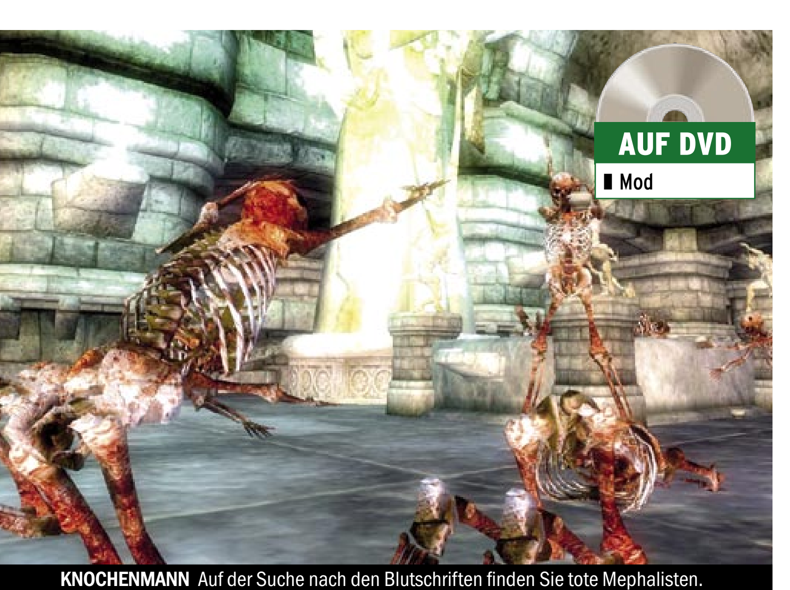
Es ist wie ein Geschenk der Götter – oder vorgezogene Weihnachten. Publisher Vivendi und Entwickler Monolith stellten am 17. August den kompletten Mehrspieler-Part von **F.E.A.R.** zum kostenlosen Download zur Verfügung. Damit kommen nun auch Spieler, die nicht im Besitz des Shooters sind, in den Genuss kostenloser Online-Gefechte. Sowohl gegen andere **F.E.A.R. Combat**-Spieler als auch gegen Besitzer der **F.E.A.R.**-Vollversion. Letztere müssen allerdings Patch 1.07 installiert haben.

Nach dem mit 1,8 GByte recht üppigen Download von www.joinfear.com erwarten Sie alle offiziellen Spielmodi (Deathmatch, SlowMo Deathmatch, Team Deathmatch, SlowMo Team Deathmatch, Elimination, Team Elimination, Capture the Flag, SlowMo Capture the Flag, Conquer All) sowie sämtliche offiziellen Mehrspielerkarten. Aber Vorsicht: **F.E.A.R. Combat** ist nichts für zarte Gemüter, hier geht es richtig zur Sache! Im Sekundentakt pfeifen Ihnen virtuelle Kugeln um die Ohren, platzt der Putz von den Wänden, fliegen Granaten durch die Gegend und hängen Ihnen erbitterte Gegner am Rockzipfel. Ungeübte Spieler dürften trotz Zeitlupenfunktion öfter ins Gras beißen als Wiederkäuer auf der saftigen Weide. Einen gültigen Key zum Online-Spiel erhalten Sie auf der Homepage. (mb)

Info: www.joinfear.com

# Oblivion

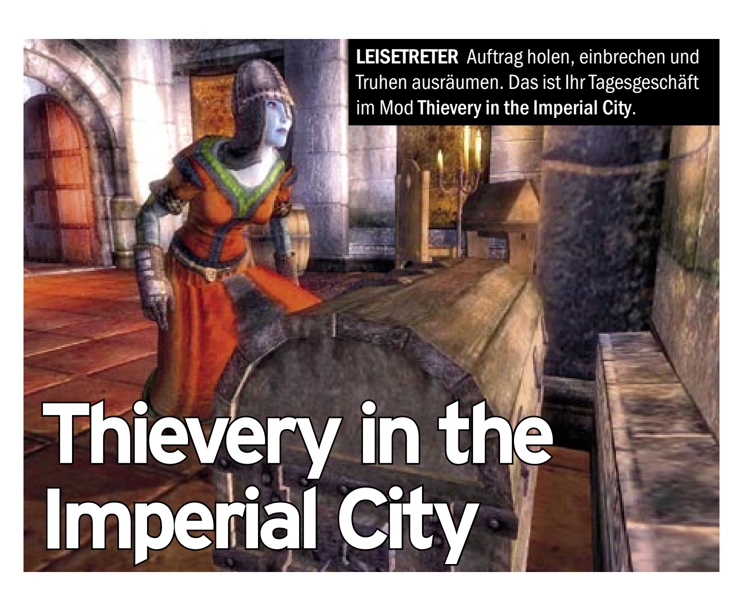
**M.Syd jr.'s Blood & Mud 1 & 2 |** Wenn der Titel so lang wie die neue spielbare Quest ist, muss die Modifikation gut sein.



**KNOCHENMANN** Auf der Suche nach den Blutschriften finden Sie tote Mephalisten.

Neue Gegenstände und Gebäude gibt es für **Oblivion** mittlerweile wie Sand am Mehr. Die Entwickler von **Blood & Mud** präsentieren allein mit dem ersten Teil **BravilScum** und Teil 2 namens **Bloodscripts** 400 neue Dialoge und mehr als 100 frische Texturen. Diese sehen sehr stimmig und düster aus, fast schon gruselig. Neue Charaktere bringen Sie zum Schmunzeln und auch zum Nachdenken. Da wären etwa der verrückte Witzeerzähler Ygor oder der dubiose Händler MaSydJun. Aber was gibt es denn in dem umfangreichen Quest-Mod nun eigentlich zu tun? Zum einen suchen Sie nach einer Nacht in den Armen einer Liebesdienerin die sagenumwobene „Klinge der Göttin". Außerdem bekommen Sie es mit den „Blutschriften" zu tun. Nicht nur, dass die Modder die Stadt Bravil neu texturiert und deren Wehrgebäude ausgebaut haben sowie neue Rüstungen, Schwerter und Kleidung kredenzen. Nein, Sie fordern auch Ihre grauen Zellen. Angeblich löste kein Beta-Tester des Mods auch nur ein Rätsel ohne fremde Hilfe! Und wenn das noch kein Ansporn für Sie ist, machen wir Ihnen den Mund jetzt mit der gelungen Sprachausgabe und den Outtakes im Sound-Verzeichnis des Mods wässrig. (mb)

Info: www.planetoblivion.de



**LEISETRETER** Auftrag holen, einbrechen und Truhen ausräumen. Das ist Ihr Tagesgeschäft im Mod **Thievery in the Imperial City**.

## Thievery in the Imperial City

Als Teil einer Mod-Serie überzeugt Sie **Thievery in the Imperial City: Tales of Twilight** von seinem Rätselcharme und hat für Langfinger einen Stein im Brett. Um das Vertrauen des dubiosen Hehlers Derrien Venoit in der Kaiserstadt zu ergattern, versilbern Sie bei ihm einfach ein paar Beutestücke aus früheren Raubzügen. Ab sofort schanzt er Ihnen gegen Bezahlung kleine Aufträge zu. Gegen Bezahlung? Immer mit der Ruhe, diese Investition bekommen Sie schnell wieder rein. Bei diesen Aufträgen lassen sich nämlich wertvolle Gegenstände einsacken. Das funktioniert aber nur, wenn Sie sich als würdig erweisen. Quests gibt es in fünf Schwierigkeitsgraden und Sie müssen mindestens immer eine Aufgabe davon erfüllen, um die nächste gestellt zu bekommen. Mit cleverem Zeitmanagement und mindestens drei Stunden Abstand zwischen den Jobs schaffen Sie pro Tag locker zwei Aufträge und sacken sich die Taschen voll. Als Sahnehäubchen gibt's 17 Minuten Sprachausgabe. (mb)

Info: www.tessource.com



**WAFFENEISEN** Der umfangreiche Quest-Mod **Artefakte der Ahnen** bietet neu texturierte Gegner, frische Waffen und Schauplätze.

## Artefakte der Ahnen

Alzheimer lässt grüßen. Schon wieder ist eine alte Rüstung, nämlich die der Ahnen, verschwunden und Sie müssen das Ding und die mächtige Ahnenklinge wiederbeschaffen. Der umfangreiche, 30-teilige Quest-Mod ist nett vertont und scheucht Sie durch fünf neue, illustre Dungeons mit wohlklingenden Namen wie Gruft von Zul'Jin oder Burg des Grauens. Außerdem freuen Sie sich über neue Waffen, eine neue Rüstung und drei komplett vertonte Nichtspielercharaktere. Ferner dürfen Sie zwischen zwei neuen Pferderüstungen (rot/gold oder schwarz/silber) wählen und sich mit drei neu texturierten Gegnern anlegen. Ein Tipp für den Questeinstieg: Stöbern Sie am besten einmal in den Regalen des Händlers „Erstausgabe" in der Kaiserstadt ... Beachten Sie bitte die Installationshinweise in den Readme-Dateien. Achtung: Der Inhalt des Ordners „Alternative PferdeRüstung" kann nur mit dem offiziellen Pferderüstungs-Plug-in von Bethesda Softworks genutzt werden. (mb)

Info: http://tes-oblivion.de/forum/thread-12650.html





**TEAMARBEIT** Im neuen Mehrspielermodus Team-Deatchmatch treten Sie nun mit Ihrem Trupp gegen feindliche Verbände an.

# GRAW MP-Pack 2

Anfang August zeigte sich auch Publisher Ubisoft sehr freigiebig. Nein, natürlich bekommen Sie **Ghost Recon Advanced Warfighter** noch nicht für lau. Aber mit dem gratis veröffentlichten **Multiplayer-Pack 2** für den Taktik-Shooter findet der Patch auf Version 1.21 den Weg auf Ihre Festplatte. Dieser integriert nicht nur die beiden neuen Mehrspieler-Modi Hamburger-Hill (HH) und Team-Deathmatch (TDM), sondern bügelt auch einige Programmfehler aus. Außerdem schaufelt er zwei neue Karten in Ihre Installation und macht sowohl andere Mehrspielerkarten als auch den Editor für die neuen Multiplayer-Modi tauglich. Bisherige Probleme mit dem Anticheat-System oder nicht gespeicherten Sound-Einstellungen wurden ausgemerzt. (mb)

Info: www.ghostrecon.com/de



**PARKPLATZ** Auf der Domination-Map 99 **Park City** tummeln sich bis zu 32 Spieler zwischen hohen Gebäuden, einer Baustelle, Parkanlagen und Brunnen.

# GRAW Mappack 1

Sie kennen nicht nur alle Missionen, sondern auch alle Mehrspielerkarten von **Ghost Recon Advanced Warfighter** auswendig? Dann sollten Sie einen Blick auf das **GRAW Mappack Nr. 1** werfen, das uns die fleißige Community der Fa-Website grawhq.de zur Verfügung gestellt hat. Es sind 16 Karten (3 Kings, 99 Park City, AW01 Urban Resistance, Catch Final, Cerveza Muerta Dead Beer, Construction, Downtown, Downtown, High Life, New Look, POW Camp, Red Square, Sneaky Badger, Sniper City, Tarantino, War) enthalten, die im Deathmatch- und Domination-Modus gespielt werden. Entpacken Sie das Archiv und kopieren Sie alle Dateien mit dem Namen mapname.bundle, in den Ordner „/Ubisoft/Ghost Recon Advanced Warfighter/custom_levels". Danach **GRAW** starten und eine Karte wählen. (mb)

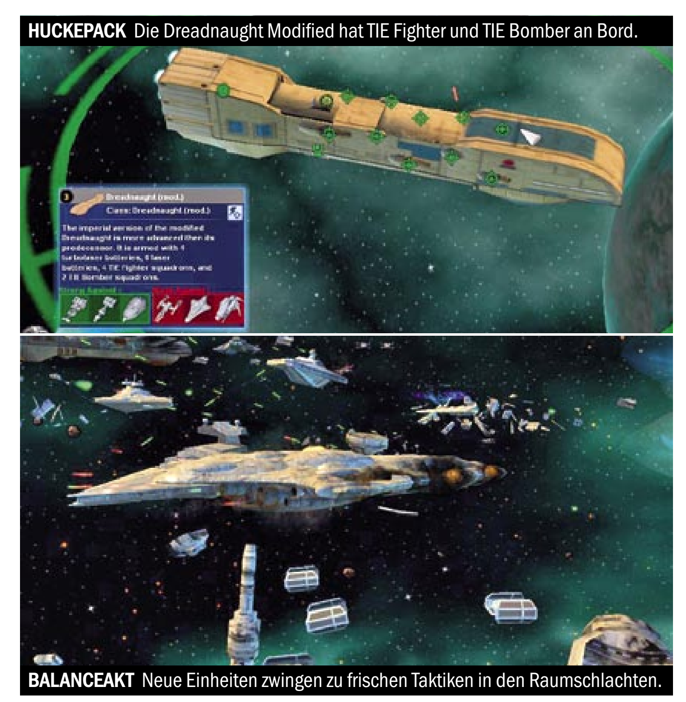
Info: www.grawhq.de

# Star Wars: Empire at War




**Ultimate Empire at War |** Der neue Empire-at-War-Mod will nach und nach alle Star-Wars-Einheiten und Epochen ins Spiel bringen.

**HUCKEPACK** Die Dreadnaught Modified hat TIE Fighter und TIE Bomber an Bord.



**BALANCEAKT** Neue Einheiten zwingen zu frischen Taktiken in den Raumschlachten.

Nach **Steiners Mod** schickt sich nun die Modifikation **Ultimate Empire at War** an, den Community-Thron zu erklimmen. Sie orientiert sich an allen **Star Wars**-Epochen (Pre-Republic bis Legacy) und die Macher kündigen an, „nach und nach alle (!) bisher bekannten **Star Wars**-Einheiten" hinzuzufügen. Das gilt sowohl für das zwischenzeitlich von Boba Fett benutzte Persuer-Class-Jäger-Schiff, den mächtigen Pellaeon-Class-Super-Sternenzerstörer als auch die weltenvernichtende Galaxiskanone samt Projektilen. Außerdem dürfen Sie sich über Helden wie Bria Tharen, Jäger-Ass Baron Soontir Fel oder die Jedi-Ritterin Tenel Ka freuen. Beim Mod-Team werkeln derzeit 20 Modder an der Implementierung aller angekündigten Bestandteile. Die aktuelle Version auf unserer DVD bietet bereits einige neue Helden und Raumeinheiten, zum Beispiel die Dreadnaught-Fregatte in der normalen Ausführung sowie als Dreadnaught Modified oder Dreadnaught Fleet Carrier, die viele Jäger huckepack tragen. Aktuell arbeite man an weiteren Inhalten und der Anpassung von **UEaW** an das kommende offizielle Add-on **Forces of Corruption**. So seien etwa neue Jedi-Fähigkeiten wie das Jedi-Geflecht (auch: Kampfmeditation) oder planetares Bombardieren durch Sternenzerstörer in Vorbereitung, bestätigte Florian T. Börsting vom **UEaW**-Team. Der Mod läuft ab **EaW** v1.4 und ist außer in Deutsch auch ins Englische und Polnische übersetzt. (mb)

Info: www.ultimate-eaw.com

**PIRATENLEBEN** Vor der Schatzsuche müssen Sie den Pirateneid ablegen und Ihr altes Schiff wieder seetauglich machen.

AUF DVD
Mod

# Gothic 2: Piratenleben

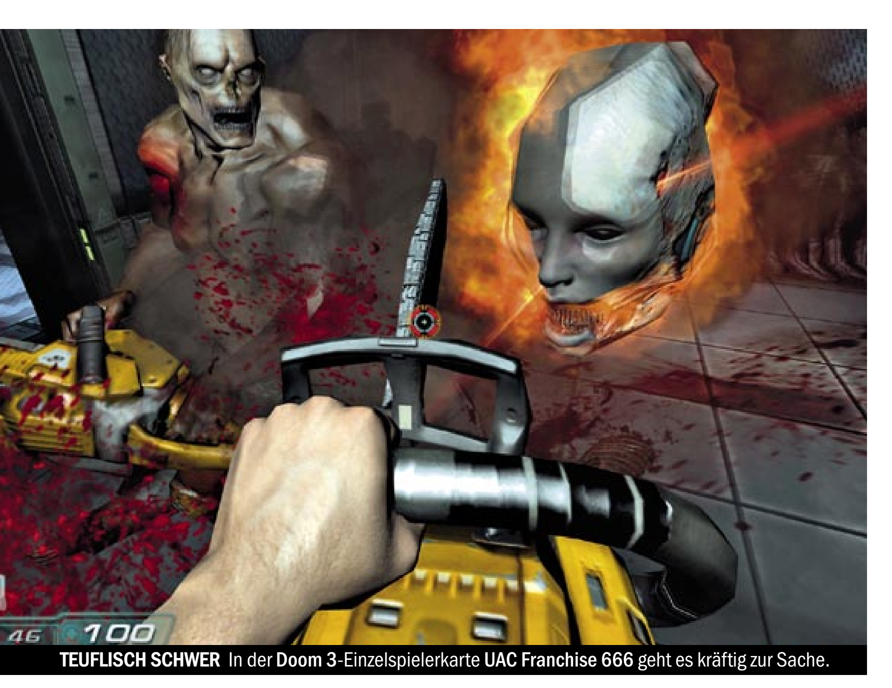
In der letzten Ausgabe hatte sich der Fehlerteufel eingeschlichen. Auf dem Datenträger war lediglich die Sprachausgabe zum **Gothic 2**-Mod **Piratenleben** enthalten, die eigentliche Mod-Datei fehlte jedoch. Neben einer Entschuldigung liefern wir jetzt beide Dateien nach. Ihr Piratenleben beginnt, als Sie in der Rolle von Rhen in Khorinis von den gefürchteten Piraten hören – eine Alternative zur Tristesse der Hafenstadt. Schnappen Sie sich also flugs einen Transportzauber und schon geht das Spiel los. Bevor Sie aber den Pirateneid ablegen und mit den Augenklappenträgern in See stechen, müssen Sie in zahlreichen Quests erst einmal Ihre Würdigkeit erweisen. Haben Sie Ihr altes Schiff seetauglich gemacht, geht es in Kapitel 3 auf Schatzsuche. Genießen Sie 15 Stunden Spielzeit und zwei Stunden deutsche Sprachausgabe. (st)

Info: www.piratenleben.com

# Doom 3/Quake 4/Prey

AUF DVD
Maps

**Map-Pack |** Da gehen Sie an die Decke! Wir liefern nicht nur frische Einzelspielerkost für die id-Shooter, sondern auch eine geniale Mehrspielerkarte für Prey.

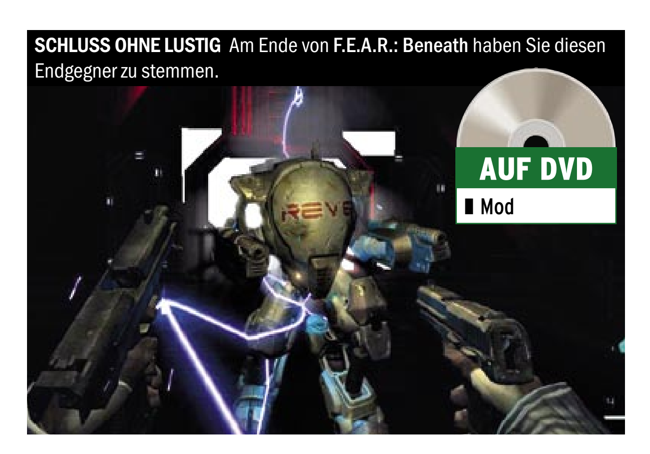


**TEUFLISCH SCHWER** In der **Doom 3**-Einzelspielerkarte **UAC Franchise 666** geht es kräftig zur Sache.

Das obligatorische Paket an Karten für **Doom 3** und **Quake 4** von der Community-Website doom3maps.org wartet in diesem Monat mit einem besonderen Schmankerl auf. Wir präsentieren: die wohl erste gute Mehrspielerkarte für **Prey**! Auf **Situational Awareness** flitzen bis zu acht Spieler im Deathmatch-Modus umher und versuchen, alle Gegner zu eliminieren. Wie aus dem Hauptspiel gewohnt, geht es hier nun sogar an Wänden und kopfüber hängend an Decken zur Sache. Alle **Doom 3**-Jünger dürfen sich über die Einzelspieler-Episoden **UAC: Lost Facility** und **UAC Franchise 666** freuen. In **Lost Facility** von Robert „BJA" Hodri (**Doom 3: Genetic** und **Quake 4: No Humanity**) ballern Sie sich durch drei Levelabschnitte. Auch in **UAC Franchise 666** bringen Sie Ihre Waffen zum Glühen, wenn Sie die Rolle eines Rache übenden Marine übernehmen. Außerdem finden Sie auf der DVD die Stand-alone-Version seiner Einzelspielerkarte **E1M1_Redone**, die als geheimer Level in dem **Doom 3**-Mod **In Hell** zu finden war, sowie die **Rotoscope**-Shader für alle drei Hauptspiele. Damit erleben Sie die Titel in einem körnigen, comicähnlichen Grafikstil völlig neu. (mb)

Info: www.doom3maps.org | www.quake4maps.org

**SCHLUSS OHNE LUSTIG** Am Ende von **F.E.A.R.: Beneath** haben Sie diesen Endgegner zu stemmen.




# F.E.A.R.: Beneath

Mit **F.E.A.R. Beneath** schickt Sie Macher Steve Gaynor in ein mysteriöses Spukhaus. Ähnlich wie im Hauptspiel ballern Sie sich in düsterer Atmosphäre durch dunkle Ecken. Gelungene Musik und Sprachausgabe generieren oft Schockmomente, die gut zur relativ einfachen Hintergrundgeschichte passen. Ihr Job ist es, die Villa zu erkunden und herauszufinden, was dort vor sich geht. Recht schnell bemerken Sie, dass Ihr eigentliches Ziel eine geheime Basis unterhalb des Gemäuers ist. Der Kinoknüller **Resident Evil** lässt grüßen. Bis zum Eingang in die unteren Regionen metzeln Sie sich durch leider etwas stupide agierende Gegner und betreten schließlich den „Hive". Nach knapp 15 Minuten Spielzeit ist aber schon wieder Schluss mit **Beneath**. Nun hält die Episodenform scheinbar auch Einzug bei den Mods. Fortsetzung folgt ... (ja/mb)

Info: www.whatisfear.com

# Gothic 3

**Kaum betreten Sie die Welt Myrtana, wollen Ihnen auch schon die ersten Orks ans Leder. Mit unseren Tipps finden Sie sich jedoch schnell in der Fantasiewelt zurecht.**

## Ardea/Reddock

### Die ersten Schritte

**1.** Nachdem die Orks geschlachtet sind, sammeln Sie erst einmal alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Keine Sorge, eine Gewichtsbegrenzung im Inventar gibt es nicht. Durchsuchen Sie Sklaven, Orks und heben Sie alle Waffen auf.
**2.** Machen Sie es sich von Beginn an zur Gewohnheit, alle Kräuter in der Wildnis einzupacken. Sie können gar nicht genug Waldbeeren oder Heilkräuter mit sich führen.
**3.** Da nicht mehr alle Objekte im Fokus angezeigt werden (etwa Truhen und Bücher), halten Sie besser Ihre Augen offen. Schon im Start-Dorf gibt es etliche Kisten zu öffnen.
**4.** Lesen Sie jedes Buch, das Ihnen in die Finger kommt, da es meistens für Erfahrungspunkte auf Ihrem Konto sorgt. Im südlichen Steinhaus des Dorfes steht beispielsweise ein Buchpult, das Ihnen + 5 auf Altes Wissen beschert, in der Alchemistenhütte liegt ein Exemplar, das Alchemie erhöht.

### Reise nach Reddock

Da Sie mit Gorn einen kampferfahrenen Reisebegleiter bei sich haben, können Sie ruhig die ersten Monster auf dem Weg vermöbeln. So sammeln Sie leicht Erfahrungspunkte.

### Rebellenlager Reddock

Die wichtigsten Charaktere, die Ihnen auch Quests geben, sind: Brenton, Gelford, Sebastian, Marlo, Norris, Copper, Joey und Javier. Das Waffenlager unten in der Höhle lässt sich problemlos plündern. Auch die Truhen vor dem Lager sind eine Fundgrube für Ihren Startcharakter, unter anderem finden Sie dort zwei Ringe der Ausdauer (die geben jeweils einen Bonus von + 10 auf Ausdauer). Zwar bezichtigt Norris Sie daraufhin des Diebstahls, das ist aber nicht weiter schlimm, wenn Sie wie folgt vorgehen: Legen Sie einfach sofort nach der Veruntreuung das Gold und die gestohlenen Sachen in eine der Truhen zurück. Norris haut Sie trotzdem aus den Schuhen, aber er ärgert sich, dass Sie kein Gold bei sich tragen. Danach holen Sie ganz gemütlich die Sachen wieder aus der Truhe – Norris ist nicht mehr auf Sie sauer.

### Der erste Begleiter

**1.** Falls Sie noch unsicher im Kampf sind – kein Problem: Legen Sie Gold und Waffe in einer Truhe ab und fordern Sie Copper zum Arenakampf heraus. Lassen Sie sich ruhig vermöbeln. Nachdem Copper Sie erfolglos geplündert hat, nehmen Sie Ihre Sachen wieder auf und sprechen Copper erneut an. Er gewährt Ihnen nun Hilfe. Nehmen Sie ihn für die ersten Ausflüge mit, das erleichtert die Kämpfe. Achten Sie nur darauf, dass bei gemeinsamen Scharmützeln Sie den finalen Streich ausführen, sonst erhalten Sie keine Erfahrungspunkte.
**2.** Sie tummeln sich ein wenig am Strand und üben den Kampf mit Schildkröten und Lurkern. Bei den Banditen passen Sie besser gut auf – diese Burschen sollten Sie erst angehen, wenn Sie eine Rüstung besitzen. Alternativ machen sich an dieser Stelle erste Schriftrollen bezahlt, die Sie zuvor beim Durchstöbern von Kisten und Häusern erbeutet haben. Nehmen Sie anschließend die drei Holzkisten mit. Sie gehören dem Ork Urkrass in Kap Dun.

### Strandausflug

Wenn Sie sich am Strand unterhalb von Ardea aufhalten, schwimmen Sie ein wenig an der Küste in Richtung Norden entlang. Gehen Sie bei der ersten Möglichkeit wieder an Land. Eine Goblinhöhle bietet gute Gelegenheit, sich weitere Lorbeeren in Form von reichlich Erfahrungspunkten zu verdienen. Die Burschen verhalten sich nicht allzu clever und lassen sich einzeln abschlachten. Mit dem Bogen geht das fast wie auf einem Jahrmarktschießstand. Tief drinnen in der Höhle lauern allerdings Oger, von denen Sie anfangs besser die Finger lassen.

### Quest: Säubere die südlichen Höhlen von Reddock

**1.** Klären Sie zusammen mit Copper die südlichen Höhlen. Holen Sie sich auf jeden Fall den Teleportstein für Reddock und das Amulett des Eisschutzes aus den verschlossenen Truhen.
**2.** Bei der Dreiergruppe Warane locken Sie die Biester am besten einzeln an. Achten Sie auf das Aggro-Verhalten der Bestien. Falls Ihnen Copper dazwischenfunkt, stellen Sie ihn ein Stück weit vorher ab.
**3.** Um Heiltränke zu sparen, rasten Sie zwischen den Kämpfen. Auch Copper ist nach einiger Zeit wieder ganz fit. Die Quest ist gerade zu Spielbeginn recht lukrativ, da Sie Ihnen 500 Gold einbringt.

### Quest: Heilpflanzen für Sebastian

Zwischen Ardea und Kap Dun finden Sie genügend Heilpflanzen. Wenn Sie Harek bei Kap Dun helfen (siehe Quest Harek will Fleisch), bekommen Sie drei Pflanzen auf einen Streich.

### Quest: Töte die aggressiven Wildschweine

Sprechen Sie mit Brenton im Rebellenlager. Die vier grunzenden Schweinderl finden Sie gleich oben am Lager, wenn Sie bei der Treppe links herumgehen.

### Quest: Orkpatrouillen beseitigen

**1.** Unterhalten Sie sich mit Gelford über die Orks. Neben wertvollen Hinweisen über die Gegend hält er zwei Ork-Quests parat.
**2.** Knöpfen Sie sich zuerst die Orks auf dem Bauernhof vor. Entweder erschlagen Sie alle Orks, was aber angesichts Ihrer noch schwachen Künste kein leichtes Unterfangen ist, oder Sie fordern den Ork-Boss Topork in der Hütte zum Duell auf. Mit dem Startschwert, das einen Bonus im Kampf gegen Orks hat, ist das gar nicht schwer.
**3.** Fordern Sie nach dem Kampf Schmied Kliff als Preisgeld. Eskortieren Sie den Burschen zu Javier, damit erledigen Sie gleich die nächste Aufgabe, für Reddock einen Schmied zu besorgen.
**4.** In der Bauernhofhütte liegen übrigens Waffenbündel, die Sie für einige Aufträge benötigen. Weitere Bündel finden Sie unten am Strand bei einem Banditenlager.
**5.** Die zweite Ork-Bande lagert meistens nördlich des Holfällerplatzes, also oberhalb von Reddock. Die vier Kontrahenten verputzen Sie am besten wieder einzeln oder setzen, falls vorhanden, weitere Magie-Schriftrollen ein (Feuerball oder Flammenwelle).

### Marlos Tipps

Sparen Sie sich die insgesamt 40 Gold für Marlos Tipps und lesen Sie diesen Abschnitt. In Kap Dun gibt es in der Truhe des Alchemisten wertvolle Gegenstände, die Sie Marlo bringen können. Der zweite Hinweis beschreibt das Versteck des Banditenführers Ortega. Das Versteck befindet sich im Norden der Küstenregion.

## Kap Dun

### Quest: Harek will Fleisch

Rechts vom Dorfeingang hat sich Harek im Gebüsch versteckt. Überprüfen Sie, ob Sie gebratenes Fleisch im Gepäck haben. Falls nicht, setzen Sie sich mit Scavenger-Fleisch ans Lagerfeuer von Jäger Jens (sein Lager ist kurz vor Kap Dun) und brutzeln ein wenig. Sprechen Sie anschließend Harek an. Im Austausch gegen gebratenes Fleisch erhalten Sie Ihre Belohnung.

### Quest: Finde den Rebellenuntergrund in Kap Dun

Halten Sie sich am Eingang von Kap Dun gleich rechts – bei den Schweinen finden Sie Phil, der zu den Rebellen gehört. Sprechen Sie ihn auf die Rebellen an.

### Quest: Stiehl drei goldene Pokale

**1.** Gleich hinter Phil hält sich Seruk auf. Er gehört zu den Dieben und bietet Ihnen Aufträge an. Außerdem bringt er Ihnen Diebesfertigkeiten bei. Die Pokale zu holen, ist nicht schwer – einfach des Nachts in das offene Lagerhaus von Urkrass reinschleichen und die Pokale mopsen. Dabei nehmen Sie auch gleich den Teleportstein für Kap Dun an sich.

### Quest: Bring Urkrass seine Waren zurück

Die Kisten, die Urkrass gehören, finden Sie in dem kleinen Banditenlager, südöstlich von Kap Dun (siehe Abschnitt Der erste Begleiter auf der linken Seite).

### Quest: Die Felle für Jens, den Jäger

Die ersten beiden Wolfsfelle liegen beim Wagen am Eingang zu Kap Dun, das dritte liegt hinter Gamal, dem Assassinen, Nummer vier vor dem Schweinemisthaufen auf einem Kistenstapel. Bei Urkrass neben der Hütte finden Sie ebenfalls ein Fell auf einem Kistenstapel. Gegenüber von Nichtspielercharakter Bufford, hinter dem verfallenen steinernen Haus, befindet sich direkt am Pflug Fell Nummer sechs. Nummer sieben und acht sind bei den Dieben (Deckard) am Lagerfeuer, Nummer neun liegt zwischen den Hütten am Boden, wenn Sie von Phil zu den Dieben gehen. Das zehnte und letzte lagert rechts am Eingang zu Uruks Hütte. (sw)




**AUGEN AUF** Truhen finden sich überall in der **Gothic**-Welt. Die offenen Exemplare (1) unterscheiden sich schon in Farbe und Form von den verschlossenen Truhen (2).

**BARBECUE** Sofern Sie rohes Fleisch im Gepäck haben, klicken Sie nur eine Feuerstelle an und schon bereitet der Namenlose Held sein Mahl zu.










**VERSCHÄRFT** Wenn Sie das Spiel als Schwertkämpfer bestreiten möchten, empfiehlt es sich, schnellstens das Waffenschleifen zu lernen. So sorgen Sie für Extraschaden.

**ERHITZT** Orks sind in gewohnter **Gothic**-Manier zu Spielbeginn keine leichten Gegner. Setzen Sie Feuerzauber ein, die ordentlich Schaden zufügen.




**WEGGEWORFEN** Die Wolfsfelle für den Jäger liegen, wie hier (1) bei Assassine Gamal, verstreut in Kap Dun herum. Nachts erkennt man die Fetzen am besten.

**DREIERGESPANN** Behalten Sie Urkrass (1) im Blick, damit er Sie nicht beim Klauen der Pokale (2 bis 4) erwischt. Rechts im Regal (5) liegt der Teleportstein.

# Gothic 3: Tuning

Keine Frage, **Gothic 3** sieht klasse aus. Doch die opulente Optik fordert ihren Tribut. Ohne leistungsstarke Hardware kommt keine Spielfreude auf.

Den Verantwortlichen von **Gothic 3** war es von Anbeginn der Entwicklung wichtig, ihrem Rollenspiel eine liebevoll modellierte, detaillierte Spielwelt mit einer dichten Atmosphäre zu spendieren. Unsere Testversion zeigt, dass dieses Vorhaben gelungen ist. Zum einen verfügt das Spiel über ein exzellentes Licht- und Schattensystem. Zum anderen lassen Effekte wie Bloom, Tiefenunschärfe, dynamisches Wettersystem oder hochaufgelöste Texturen die Spielwelt sehr realistisch erscheinen. Ein weiteres Highlight ist das Seamless-World-Feature. Anders als bei **Oblivion** besitzt die **Gothic 3**-Welt keine Nachladezonen. Die Kehrseite dieser Detailpracht: Wer in den Genuss aller optischen Schmankerl kommen will, benötigt einen leistungsstarken PC. Bei uns erfahren Sie, ob Ihr Rechenknecht den Anforderungen des Titels gewachsen ist oder ob Aufrüsten angesagt ist.

## Die Kraft der zwei Kerne

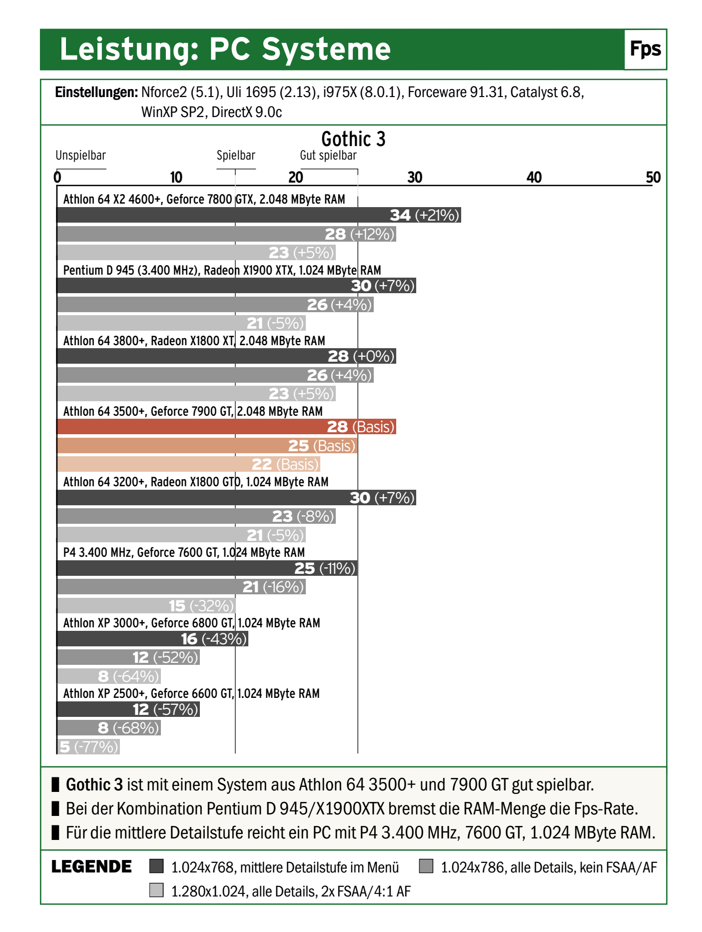
Um in den Außengebieten die maximale Sichtweite einzustellen, benötigen Sie einen schnellen Prozessor, der mit mindestens 3.500 MHz taktet – generell gilt: Je höher die MHz-Leistung, desto besser läuft **Gothic 3** auf Ihrem Rechner. Wer aufrüsten will, sollte sich mindestens einen Athlon 64 3800+ (circa 90 Euro) oder einen Pentium 4 661 mit 3,6 GHz Taktrate (rund 190 Euro) gönnen. Zusätzlich profitiert die **Gothic 3**-Engine auch deutlich von Zweikernprozessoren. Ein Athlon 64 X2 4600+ war im Test bei gleicher Taktrate in 1.024x768 (alle Details, kein FSAA/AF) und 1.280x1.024 (alle Details, 2x FSAA/4:1 AF) 15 respektive 22 Prozent schneller als ein Athlon 64 3800+. Dank massiver Preissenkungen bei AMD ist daher der rund 220 Euro günstige Athlon X2 4600 ein idealer Aufrüsttipp für alle, die ihr Sockel-939-Mainboard noch eine Weile behalten wollen.

## Fordernde Optik

In puncto Grafikkarte lautet das Motto ebenfalls „Klotzen statt kleckern". Für die höchste Detailstufe in einer Auflösung von 1.024x768 (ohne FSAA und AF) sollte ein 3D-Beschleuniger der oberen Mittelklasse (Geforce 7800/7900 GT oder Radeon X1800/X1900 XT) in Ihrem Spiele-PC eingebaut sein. Zusätzlich muss die Grafikkarte auch über mindestens 256 MByte Videospeicher verfügen, damit die Texturdaten für die nahtlose Spielwelt nicht aus dem Hauptspeicher nachgeladen werden müssen. Wer sich erst mit Auflösungen jenseits von 1.280x1.024 zufriedengibt oder auf zwei-/vierfache Kantenglättung und vier-/achtfachen anisotropen Texturfilter nicht verzichten möchte, kommt um eine High-End-Grafikkarte à la Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX nicht herum. Sollte Ihnen allerdings die im Grafikmenü anwählbare mittlere Qualitätsstufe genügen, sind Sie bereits mit einem Mittelklasse-Modell wie der Geforce 7600 GT oder der Radeon X1800 GTO gut bedient. Händler bieten diese Karten bereits für etwa 170 Euro an.

## Enormer Speicherhunger

Bereits der erste Blick auf die von Jowood/Piranha Bytes genannten Mindestanforderungen zeigt, dass **Gothic 3** ein Spiel ist, bei dem die Menge an Arbeitsspeicher einen entscheidenden Einfluss auf die Spielbarkeit hat. Garantieren 1.024 MByte RAM bei den meisten Spielen einen absolut flüssigen Spielablauf, sind sie hier das absolute Minimum. Damit ist **Gothic 3** zwar spielbar, es kommt jedoch in der Außenwelt (sehr viele Geländedetails) und in den Städten (haufenweise Gebäude und Figuren) oft zu störenden Rucklern. 1.024 MByte RAM reichen schlichtweg nicht aus, die für die Darstellung der ladefreien Spielwelt nötigen Daten zu speichern. Erst die doppelte Menge an Arbeitsspeicher macht den nervigen Rucklern weitestgehend den Garaus, gänzlich verschwunden sind Sie allerdings immer noch nicht. Quintessenz: **Gothic 3**-Fans kommen um das Aufrüsten auf 2 GByte nicht herum. (fs)




## Performance-Faktor Arbeitsspeicher

### 512 MByte RAM

Mit 512 MByte RAM brauchen Sie **Gothic 3** erst gar nicht installieren. Zum einen liegt die von Jowood/Piranha Bytes empfohlene Mindestanforderung bereits bei 1 GByte. Zum anderen ist diese Hauptspeichermenge viel zu gering, um die Daten für die nahtlose Spielwelt speichern zu können.

### 1.024 MByte RAM

Diese Menge ist das absolute Minimum für einen einigermaßen flüssigen Spielbetrieb. Trotzdem kommt es bei Streifzügen durch die weiträumigen Außenareale mit reichlich Bodenvegetation oder in dicht bevölkerten Städten zu häufigen Rucklern. Die Ladezeiten liegen bei unerträglichen drei Minuten.

### 2.048 MByte RAM

Leistungsstarke CPU und Grafikkarte vorausgesetzt, halten sich die Ruckler in Grenzen, sind bei der uns vorliegenden Review-Version aber immer noch nicht ganz verschwunden. Vor allen beim Wechsel in andere Teile der Welt ruckelt es kurz. Die Ladezeiten fallen mit 56 Sekunden deutlich kürzer aus.

### Mehr als 2.048 MByte RAM

Mit noch mehr Speicher – in unserem Test waren es 3 GByte (2x 1.024- und 512-MByte-Module), die zwar vom BIOS unseres Asrock 939Dual-SATA 2, nicht aber von Windows XP angezeigt wurden – lief das Rollenspiel gefühlt noch einen Tick flüssiger. Die Ladezeiten verkürzten sich jedoch nicht.


HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games
Hardware
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
Voodoo4 4500 AGP

### 1 SCHATTENQUALITÄT

Nur wenn Ihre Grafikkarte, etwa Radeon X1800/1900 XT oder Geforce 7800/7900 GT, ausreichend leistungsstark ist, empfehlen wir Ihnen mit der höchstmöglichen Schattenqualität zu spielen. Spieler mit schwachen 3D-Beschleunigern sollten zugunsten einer besseren Framerate auf die detaillierten Schatten für alle Objekte und das Pixel-Personal verzichten.

### 2 ENTFERNUNG (HOHE UND NIEDRIGE DETAILSTUFE

Die Landschaftsdarstellung ist zweistufig. Mit „Entfernung (niedrige Detailstufe)" stellen Sie die Sichtweite ein. Der Regler „Entfernung (hohe Detailstufe)" bestimmt die Distanz, bis zu der die Landschaft mit vollen Details dargestellt wird. Wählen Sie die geringste Sichtweite (Niedrige Detailstufe: Aus), wird das Gelände mit niedrigen Details vom Nebel verschluckt.

### 3 OBJEKTDETAILS

Sehr detaillierte Objekte besitzen eine hohen Geometriegrad. Das heißt, sie bestehen aus sehr vielen einzelnen Dreiecken (Polygonen). Obwohl ein Teil der Geometrieberechnungen auch von der Grafikkarte übernommen wird, ist der Prozessor daran nach wie vor beteiligt. Ist dieser am Leistungslimit, sollten Sie seine Arbeit reduzieren und die Details der Objekte verringern.

MAXIMALE DETAILS



MINIMALE DETAILS

### 4 POST-PROCESSING

In **Gothic 3** kommt zwar keine echte FP16-HDR-Beleuchtung zum Einsatz, dafür sorgt ein nachträglich berechneter und über das finale Bild gerenderter Bloom-Effekt dafür, dass eine Überbelichtung zu beobachten ist. Ein weiterer Post-Processing-Effekt ist die Tiefenunschärfe. Diese lässt Objekte in der Ferne unscharf erscheinen, wie im Bild links zu sehen ist.

### 5 TEXTURQUALITÄT

Bei einer niedrigen Qualitätsstufe sind die Texturen mit geringen Auflösungen dargestellt. Wie das Vergleichsbild zeigt, wirken sie dadurch verwaschen. Für die Einstellung „Hoch" sollte Ihre Grafikkarte über mindestens 256 MByte, besser noch 512 MByte Videospeicher verfügen. Ist Ihre Karte nur mit 128 MByte Video-RAM ausgestattet, sollten Sie „Mittel" wählen.

### 6 VEGETATIONSQUALITÄT

Ein optisches Highlight des Rollenspiels sind die per Speedtree-Technik gerenderten und animierten Bäume und Sträucher. Falls Sie zugunsten der Fps-Rate die „Vegetationsqualität" auf „Aus" stellen, ist zum einen alles Grünzeug am Boden verschwunden. Zum anderen verändert sich nicht nur die optische Qualität der Bäume, auch die Animationen sind schlichter gehalten.

## Tuning-Tipps

**Bremst leistungsschwache Hardware das Spielvergnügen, können Sie durch gezieltes Tuning noch den einen oder anderen Frame locker machen!**

### Auflösung herunterschrauben

Die Höhe der Auflösung hat bei **Gothic 3** eine beträchtliche Auswirkung auf die Performance. Wer mit einer schwachen Grafikkarte spielt, sollte diese auf jeden Fall auf 800x600 verringern. Bei unserem Test PC (Athlon 64 3000+, Geforce 6600 GT, 2 GByte RAM) stieg dadurch die Framerate um 33 Prozent von 9 auf 12 Fps.

### Sichtweite verringern

Den größten Leistungsgewinn erzielen Sie, wenn Sie mit der minimal möglichen Sichtweite spielen. Weit entfernte Objekte verschwinden dann zwar im Pixelnebel oder sind nur schemenhaft dargestellt, dafür steigt die Gesamtleistung um 160 Prozent (16 Fps). Das Spielgeschehen beeinflusst die eingeschränkte Sicht nicht, Sie erkennen nach wie vor alle wichtigen Objekte rechtzeitig. Wichtig: Stellen Sie nicht nur die „Entfernung (niedrige) Detailstufe" auf „Aus", sondern reduzieren Sie auch die Option „Entfernung (hohe Detailstufe) auf „Niedrig".

### Shader-Qualität

Spieler mit einer schwachen Shader-3-Grafikkarte (Geforce 6600/GT oder Radeon X1600 Pro/XT) sollten zugunsten der Leistung die Shader-Qualität auf die Einstellung „1.4" reduzieren. Dadurch schalten Sie zwar auch die Schatten der Figuren sowie den Leucht- und Tiefenunschärfe-Effekt ab, das Leistungsplus fällt dafür mit 156 Prozent (14 Fps, gemessen mit Athlon 3000+, Geforce 6600 GT, 2 GByte RAM) satt aus.

### Verzicht auf Grünzeug am Boden

Bei Streifzügen durch die detailliert dargestellten Außenareale stößt die Grafik-Hardware schnell an ihre Leistungsgrenze. Falls Sie nicht mindestens mit einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse (Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT) spielen, empfehlen wir, auf die Bodenvegetation komplett zu verzichten oder zumindest deren Detailgrad zu reduzieren. Als wir bei unserem Testrechner die „Vegetationsqualität" auf „Niedrig" stellten, verbuchten wir eine Fps-Mehrleistung von fast 89 Prozent (8 Fps). Außerdem verringerten sich die Rucklerpassagen in der Außenwelt.

### Keine Schatten

Eine weitere Möglichkeit, die Fps-Rate noch gehörig zu steigern, ist der Verzicht auf alle Schatten im Spiel. Stellen Sie den Regler unter „Schattenqualität" auf „Aus". Ergebnis: 78 Prozent Mehrleistung (7 zusätzliche Fps). Die Einstellung „Mittel", bei der lediglich die Figurenschatten fehlen, eignet sich für Mittelklasse-Grafikkarten wie Geforce 7600 GT /6800 GT oder Radeon X1800 GTO.

### Auf Post-Processing-Effekte verzichten

Der nachträglich berechnete Leucht- und Unschärfe-Effekt verleiht der **Gothic 3**-Spielwelt zwar ein sehr realistisches Aussehen, fordert allerdings auch einiges an Grafikleistung von Ihrem 3D-Beschleuniger. Wer diese lieber für andere Details nutzen möchte, weil die Grafikkarte mit der vollen Detailpracht überfordert ist, sollte auf diese optischen Aufwertungen verzichten. Belohnung: ein Leistungsplus von immerhin 44 Prozent (4 Fps).

### Geringe Texturqualität

Eine extrem niedrige Texturqualität schraubt zwar die Gesamtleistung um 89 Prozent (8 Fps) in die Höhe, ist aber wegen der sehr schlechten, verwaschenen Optik wirklich nur in absoluten Härtefällen zu empfehlen.

# Paraworld

Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Gegner in der Parallelwelt einfach umkurven und problemlos jeden Auftrag erfüllen können.

## Mission 1: Gestrandet

**Machen Sie sich in der ersten Mission mit den Grundlagen und den Heldenfertigkeiten vertraut.**

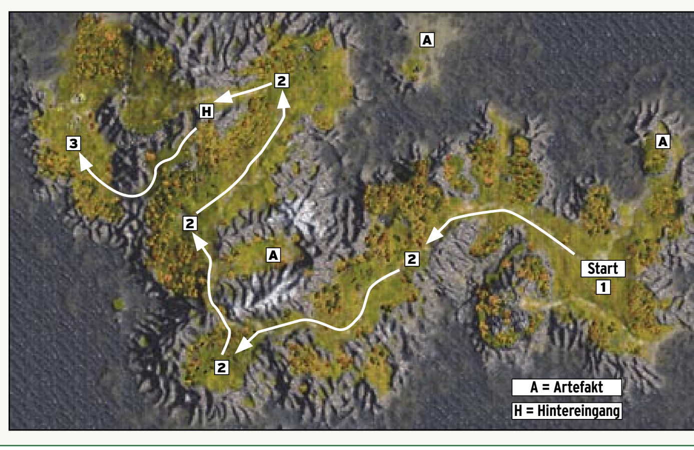



### Legende

- Dinos und Barbaren bekämpfen (1).
- Die Speerwerferinnen befreien (2).
- Retten Sie Stina vor den Tigern (3).
- Aufenthaltsort von Bela (4).
- Beseitigen Sie die Wachen und befreien Sie die Gefangenen (5). Erweitern Sie das Lager um Hafen, Holzfällerlager, Kaserne, Schmied und Dorfzentrum. Schreiten Sie bis zur Epoche 3 voran.
- Mit zehn Axtkriegern und acht Bogenschützen zerstören Sie die Kaserne und das Dorfzentrum (6).
- Nutzen Sie den Weg zum Hintereingang, um das Lager der Barbaren zu zerstören (7).

## Mission 2: Druideninsel

**Retten Sie die heiligen Mammuts!**




### Legende

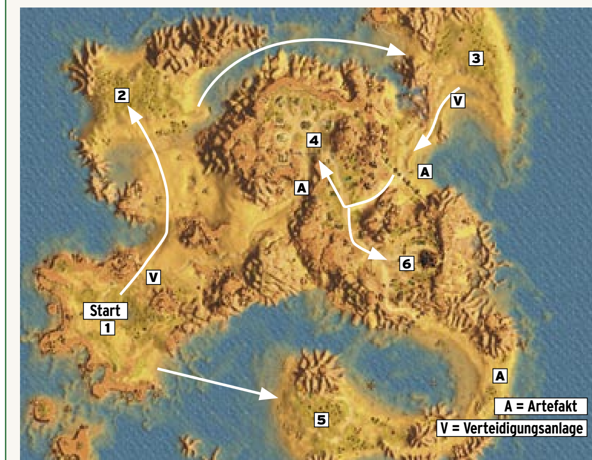
- Errichten Sie gleich am Startpunkt eine Basis und schreiten Sie in Epoche 3 (1). Produzieren Sie fünf Lanzenträgerinnen, sechs Speerwerferinnen, acht Axtkrieger und drei Rhino-Ballisten. Schützen Sie den Eingang Ihres Lagers mit einem Tor und mindestens zwei Türmen.
- Sobald Sie in Richtung der Mammutherden (2) aufbrechen, fängt der Gegner an, diese anzugreifen. Marschieren Sie die Punkte ab und beschützen Sie die Mammuts. Das Hauptlager der Nomaden (3) knacken Sie ebenfalls mit den aufgestellten Einheiten – falls notwendig, produzieren Sie einige nach.



**MAMMUTS** warten auf Rettung.

## Mission 3: Amazoneninsel

**Erobern Sie die drei Inseln und zerstören Sie den Tempel.**




### Legende

- Sie errichten einen Stützpunkt (1) und stellen eine Armee auf. Wichtig sind die Verteidigungsanlagen (V). Bauen Sie zu Beginn eine Mauer am nördlichen Eingang zum Tal und behüten Sie diese mit drei, vier Türmen.
- Expansion 1: Sichern Sie die Rohstoffe, und bauen Sie am nörlichen Strand einen Hafen (2).
- Expansion 2: Bauen Sie Verteidigungsanlagen und errichten Sie einen Stützpunkt (3). Der Gegner greift von Süden an, bauen Sie daher mindestens drei Abwehrtürme.
- Nehmen Sie sich nun das Amazonen-Hauptlager (4) vor. Sobald dieses zerstört ist, stellt der Gegner seine Angriffe ein.
- Expansion 3: Fallen Sie von Süden per Schiff auf der Insel ein und überrollen Sie den Gegner (5). Sobald alle Einheiten eliminiert sind, gehen Sie dazu über, die Rohstoffe abzubauen.
- Vor dem Tempel der Amazonen wartet ein T-Rex-Titan (6) mit Begleitern auf Sie. Rüsten Sie sich mit Lancern, Spearmen und Warriors und produzieren Sie gegebenenfalls nach – dann sind diese Einheiten schnell Geschichte. Nutzen Sie die Beförderungen.





## Mission 4: Der Wüstenstamm




**Beschützen Sie die Nomaden und befreien Sie die Karte von den Barbaren.**

### Legende

- Sie ziehen wie auf der Karte gezeigt mit Ihren Leuten los und bauen ein neues Camp (1). Auf beide Seiten der Schlucht im Nordwesten stellen Sie jeweils zwei Türme, am Ende ein Tor und zwei Türme auf (2) – der Gegner greift nur an dieser Stelle an und läuft direkt in die Falle.
- Nehmen Sie nun Zug um Zug sämtliche Außenposten der Barbaren (3 und 4) ein. Nebenbei zerstören Sie noch das Warpgate (5). Dies geht am einfachsten, wenn Sie in der Nähe des Gates Kasernen und Türme bauen, das Tor mit Warriors (mindestens acht) und Bogenschützen (für die Gunner) angreifen.
- Von diesem Außenposten starten Sie den Angriff auf die Hauptbasis der Barbaren (6).



**BOLLWERK** Keine Chance zum Durchkommen.

**ANGRIFF** Der Einheitenmix ist entscheidend.

## Mission 5: Die Heilige Stadt




**In dieser Stadt ist Taktik und geplantes Vorgehen gefragt.**

### Legende

- Am Start laufen Sie nach links und erobern den Brunnen (1). Taktik: Sie lassen Stina zuerst angreifen, ziehen Cole und Bela zeitlich versetzt nach. Jetzt geht es weiter nach links, den Weg entlang (Falle an der Ecke entfernen), die Treppe hoch und nach rechts. Sie erfüllen die Nebenquest und laufen weiter in Richtung Tor (2).
- Sie gehen über den Marktplatz und sprechen vor dem Tempel mit den Wachen (3).
- Nehmen Sie das Artefakt (A) mit und befreien Sie die Gefangenen (4).
- Es geht zurück zum Marktplatz, um weitere Gefangene zu befreien (5).
- Ignorieren Sie den zweiten Brunnen (6), der ist zu schwer bewacht.
- Laufen Sie zu Punkt (7) und nehmen Sie die Nebenquest mit (optional).
- Gehen Sie zurück zu (1) und beseitigen Sie die sechs Ninjas. Als Belohnung winkt Nachschub, den Sie gegen einen Helden eintauschen können.
- Jetzt zurück zum Startpunkt: Positionieren Sie die Einheiten so, dass Sie mit Bela einzelne Gegner aus der Gruppe herauslocken und in Ihre Gruppe ziehen (8). Achten Sie besonders auf die beiden Schamanen. Diese beseitigen Sie zum Schluss, da sich sonst die ganze Gegnerschaft in Bewegung setzt und Ihre Einheiten vernichtet.

## Mission 6: Piraten und Geiseln

**Rohstoffe und frühzeitiges Angreifen entscheiden über Sieg oder Niederlage.**




### Legende

- Sie errichten eine Basis und schützen die Buchten mit Türmen und See-Einheiten.
- Erobern Sie die Insel (1) und sichern Sie sich die Rohstoffe.
- Die Sperre (2) ignorieren.
- Den Vorposten (3) zerstören und einen Stützpunkt aufbauen: Die KI stellt die Angriffe auf Ihre Hauptbasis ein.
- Vernichten Sie alle Einheiten auf dem Weg und errichten Sie einen Außenposten (4).
- Zerstören Sie alle Einheiten, Türme, Gebäude und Fallen und befreien Sie die Gefangenen (5).
- Sie räumen das Minenfeld, die Hafenbefestigung und zerstören das Piratenschiff (6).

P

## Mission 7: Der Wassertempel



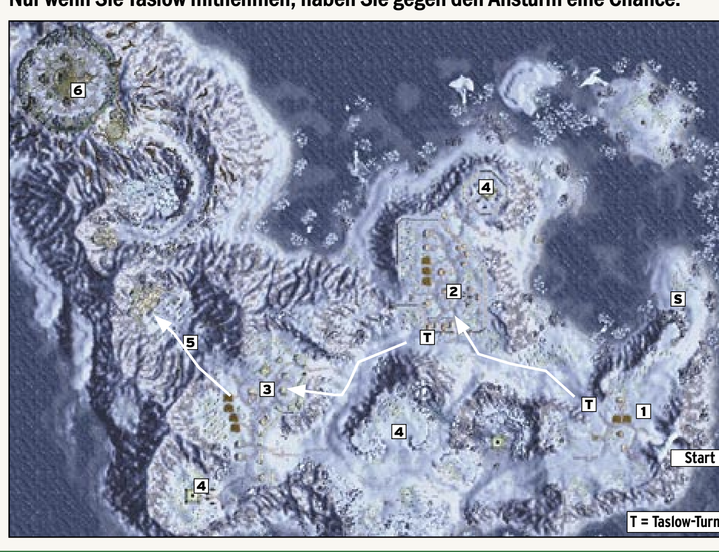

**Sie bewässern die Wüste und schützen sich mit Tewlar-Türmen.**

**Legende**

- Flüchten Sie so schnell wie möglich zu Taslows Farm (**1**) – die Türme erledigen Ihre lästigen Verfolger.
- Errichten Sie ein Camp und Verteidigungsanlagen. Versperren Sie die drei Eingänge in das Tal mit Wällen und Taslow-Türmen (**T**).
- Die KI schickt ständig Einheiten, die an Ihrer Verteidigung abprallen. Lustig: Erst gegen Ende des Spiels zerstört die KI Ihre Wälle, so können Sie sich bis zum Schluss einigeln.
- Nehmen Sie sich nun den ersten Außenposten (**2**) vor. Zur Unterstützung Ihrer Armee, sowie zur anschließenden Verteidigung eignen sich die Taslow-Türme hervorragend. Bauen Sie mindestens fünf Stück.
- Rücken Sie Ihre Armee weiter zum nächsten Außenposten (**3**) und danach zu (**4**).
- Auch hier bauen Sie Taslow-Türme, um heranrückende Einheiten zu vernichten.
- Sobald Sie den Wassertempel erreicht und die Wüste geflutet haben (**5**), versuchen SEAS-Einheiten Taslows Farm zu überrennen.
- Sie müssen innerhalb kurzer Zeit vier Türme (**6**) bauen, um den heranrollenden Einheiten Paroli zu bieten. Haben Sie zuvor Ihre Türme für die Eroberung der Stützpunkte gebaut, scheitert die SEAS-Übermacht größtenteils an eben jenen.
- Tipp: Errichten Sie zwei Basare und lassen Sie mindestens vier Karawanen zwischen diesen pendeln – auf diese Weise sind Sie immer gut mit Rohstoffen versorgt.

## Mission 8: Tal der Götter

**Nur wenn Sie Taslow mitnehmen, haben Sie gegen den Ansturm eine Chance.**

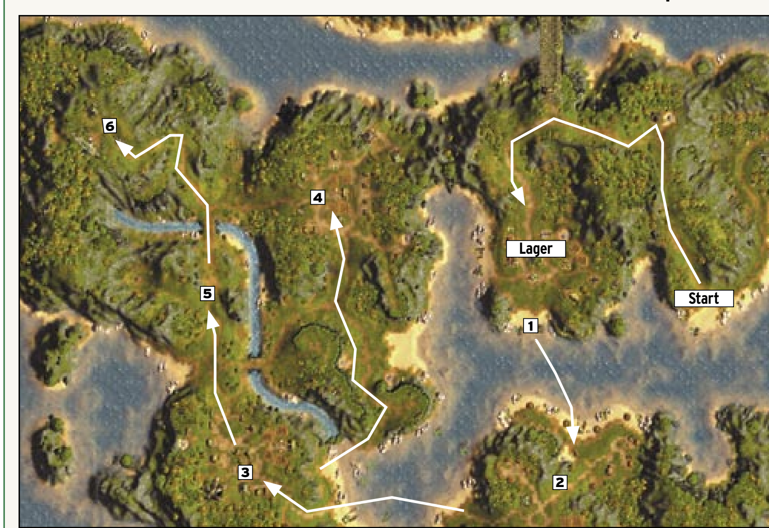



**Legende**

- Sie säubern das Plateau und errichten Ihre Basis (**1**).
- Bauen Sie die Steine (**S**) am Strand so schnell wie möglich ab – die KI greift hier an.
- Sichern Sie die drei Eingänge zum Plateau mit Wällen (keine Tore) – diese reißt die KI nicht ein. Platzieren Sie zusätzlich vier Taslow-Türme (**T**).
- Produzieren Sie zehn schwere Dino-Einheiten, um den ersten Stützpunkt zu erobern (**2**).
- Bauen Sie drei Taslow-Türme (**T**).
- Produzieren Sie drei T-Rex-Titane und fünf Allosauren, um den größeren Stützpunkt (**3**) den Garaus zu machen.
- Kliemand lässt Sie nun nach drei Kristallen (**4**) suchen.
- Sobald Sie die Kristalle in Ihrer Hand sind, tauchen vor den Toren Walhallas (**5**) mehrere Untote auf. Postieren Sie hier Ihre T-Rex-Einheiten und Allosauren, um die Untoten auf die letzte Reise zu schicken.
- Nachdem Kliemand und die Heldengruppe die Tore von Walhalla passiert haben, führen Sie die Heroen den Weg entlang zum Brunnen (**6**). Achten Sie darauf, dass Kliemand überlebt!
- Kümmern Sie sich um die Statuen und anschließend um Kliemand – der Jungbrunnen hilft.

## Mission 9: Gefährlicher Weg

**Erobern Sie die Wrackteile von den Barbaren und bauen Sie eine Startrampe.**




**Legende**

- Gehen Sie mit Ihren Helden den Weg entlang bis ins Lager.
- Bauen Sie das Lager aus, sichern Sie vor allem den Strand (**1**) mit Fallen und Türmen – hier landen gegnerische Streitkräfte stetig an.
- Bauen Sie zehn Schiffe und sichern Sie die Strände.
- Sie erobern die Insel (**2**) und nehmen sich das erste Bauteil.
- Per Schiff und Dinos die zweite Basis (**3**) erobern: Hier gibt es ein weiteres Flugzeugteil.
- Zerstören Sie die beiden kleineren Außenposten (**4** und **5**) mit schwerem Gerät.
- Tipp: Wenn Sie den Weg in diese beiden gegnerischen Basen mit vielen Abwehrtürmen zupflanzen (mindestens zehn), halten Ihnen diese im weiteren Verlauf den Rücken frei.
- Erbeuten Sie mit geballter Dino-Macht das letzte Teil des Flugzeugs (**6**).
- Bauen Sie neben dem Flugzeug einen Turm und wehren Sie die heftigen Angriffe der Barbaren ab, bis die Startrampe fertiggestellt ist.
- Tipp: Befördern Sie Taslow und lassen Sie ihn die Startrampe zusammen mit fünf Arbeitern errichten, dann ist diese in zwei Minuten fertig.



## Mission 10: Der Prophet

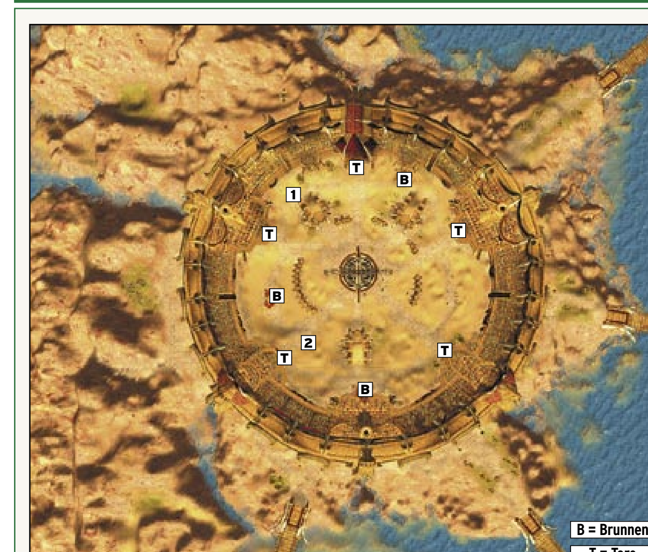
**Mit Massenproduktion und Brechstange erobern Sie die Stützpunkte.**




**Legende**

- Nach dem Absturz des Flugzeugs laufen Sie den Weg entlang zu Warden.
- Errichten Sie ein Lager (**1**) und verschließen Sie die beiden Eingänge zu diesem Tal mit Mauern und Türmen.
- Tipp: Achten Sie beim Ausbau des Lagers unbedingt auf den knapp bemessenen Raum.
- Die Patrouillen erledigen Sie am besten mit Bogenschützen.
- Sie rüsten auf bis zu Stufe vier und nehmen sich dann das östliche Lager (**2**) vor.
- Das westliche Lager (**3**) knacken Sie durch den Hintereingang, hier sind weniger Verteidigungsanlagen als bei den anderen Eingängen.
- Nähern Sie sich dem Hauptlager der SEAS (**4**) von Westen oder Osten, der direkte Weg ist zu stark befestigt.
- Tipp: Achten Sie hier auf einen Einheitenmix aus mindestens acht Salta-Transportern (bestückt mit Bogenschützen) und Einheiten für schnellen Gebäudeabriss.
- Wichtig: Räumen Sie gründlich auf, die SEAS-Arbeiter bauen Fabrikgebäude und Kasernen wieder auf.

## Mission 11: Arena



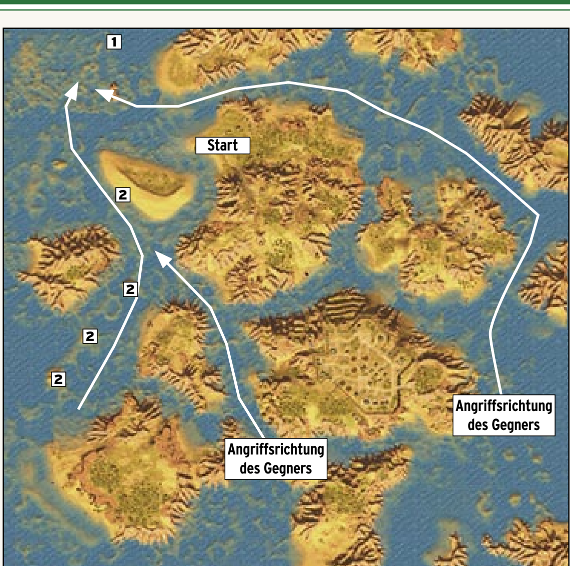

**Die letzte Prüfung: 14 Gegnergruppen warten auf die Auserwählten.**

**Legende**

- An den fünf Toren (**T**) erscheinen in regelmäßiger Reihenfolge 14 Gegnergruppen.
- Positionieren Sie Ihre Helden (**1**) zu Beginn zwischen den zwei Heilbrunnen.
- Nutzen Sie die Heilkraft der Brunnen (**B**), um Ihre Helden zwischen den Kämpfen aufzupeppen.
- Konzentrieren Sie Ihre Attacken auf die Gruppen nach dieser Taktik: Schicken Sie Stina Holmlund auf berittenen Einheiten oder Dinosauriern; lassen Sie Cole die Nahkämpfer übernehmen, schalten Sie mit Bela die Fern- und danach unterstützend die Nahkämpfer aus.
- Beachten Sie, dass Bela nie selbst in einen Nahkampf verwickelt wird, da er mit dem Bogen wesentlich effektiveren Schaden anrichtet.
- Nutzen Sie die Spezialfertigkeiten Ihrer Helden, insbesondere die Schrotflinte und den Snipershot, um die Gegnergruppe auszuschalten, bevor die nächste die Arena betritt.
- Lassen Sie die Gruppe immer zwischen den Punkten **1** und **2** pendeln, so haben Sie eine effiziente Nutzung der Heilbrunnen.
- Tipp: Ihre Helden nicht in die Mitte der Arena laufen lassen, denn hier werden diese von den Gegnern in die Zange genommen und überrannt.
- Heilbrunnen regenerieren sich langsam.

P

## Mission 12: Schiffskampf




**Wie David gegen Goliath: mit Feuerbooten gegen Stahlkolosse.**

**Legende**

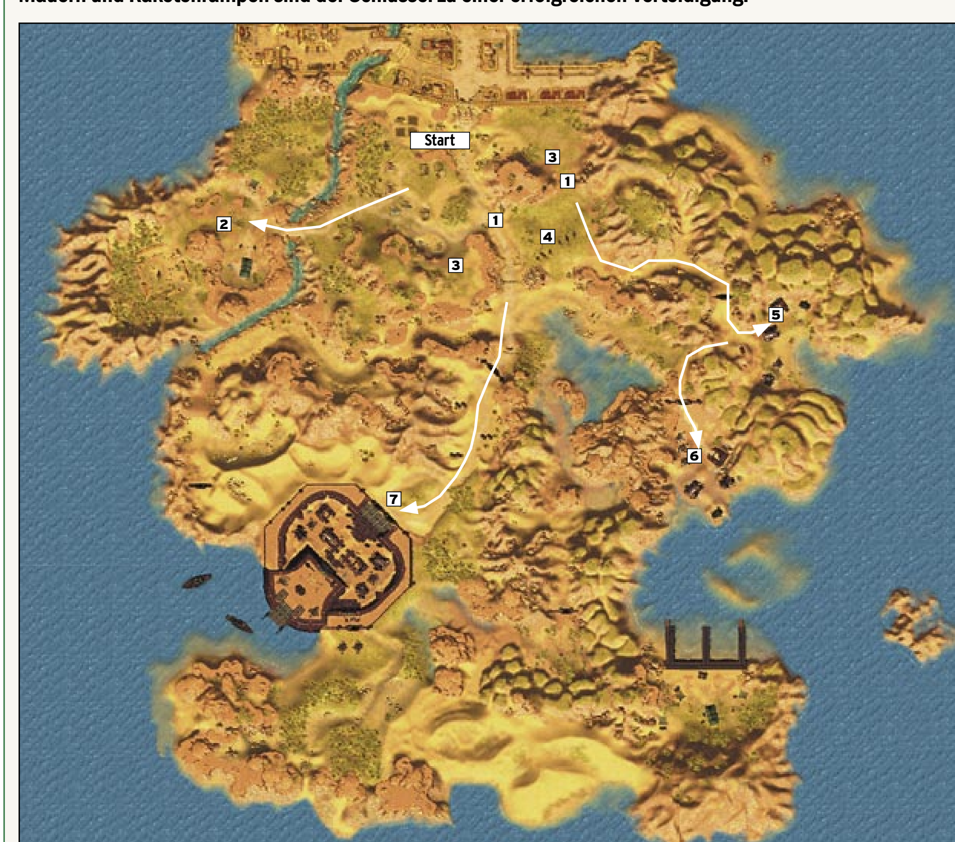
- Sie bauen eine Basis mit mindestens drei Abwehrtürmen und reparieren das Teleskop.
- Sobald dieses wieder funktioniert, versuchen die SEAS mit ihren Transportschiffen die Heilige Stadt zu erreichen (**1**). Um dieses Vorhaben zu vereiteln, bauen Sie mindestens zwei Häfen und produzieren Feuerschiffe.
- Pro Transportschiff und Begleitschutz verlieren Sie zehn Feuerschiffe, sorgen Sie also für ausreichend Holzfäller und Bergwerker.
- Bauen Sie mit einem Trupp Arbeiter und einem Transportboot Abwehrtürme (**2**), um die Fahrt der gegnerischen Schiffe zu verlangsamen und Ihrer eigenen Produktion einen Zeitvorteil zu verschaffen.
- Kümmern Sie sich nicht um den Einfall der SEAS in Ihre Basis – Ihre Verbündeten und Ihre Türme kümmern sich intensiv um die Kontrahenten kümmern.



**MÄCHTIG** Zerstören Sie diese Monster.

## Mission 13: Der Ansturm

**Mauern und Raketenrampen sind der Schlüssel zu einer erfolgreichen Verteidigung.**




**Legende**
- Bauen Sie eine Basis und errichten Sie gleich zu Beginn Palisaden an den Zugängen zum Tal (**1**). Die KI zerstört diese anfangs nicht, sondern bleibt davor stehen.
- Schreiten Sie in Epoche 4 voran und bauen Sie sechs Scorpione.
- Erobern Sie damit den kleinen Stützpunkt der SEAS (**2**). Hier bekommen Sie auch die notwendigen Rohstoffe.
- Schreiten Sie in Epoche 6 voran und bauen Sie Ihre Verteidigung mit mindestens sieben Raketenrampen aus (**3**).
- Der Bau von zwei Basaren (bei **2** und **Start**) mit mindestens fünf Handelsdinos verschafft Ihnen den notwendigen Rohstoffzufluss für Ihren Angriff.
- Bauen Sie Ihre Verteidigung weiter aus und nutzen Sie die Dinosauriernester von Warden (**4**)
- Zerstören Sie zunächst die beiden Außenposten (**5** und **6**) und danach die Hauptbasis (**7**).
- Ihre Angriffsarmee muss aus schweren Einheiten bestehen, bauen Sie also mindestens acht Scorpione und drei Kampfpanzer. Die Panzer konzentrieren sich primär auf die Verteidigungsanlagen, während die Scorpione die heranstürmenden Einheiten übernehmen.

## Mission 14: Gefangene

**Mit Schnelligkeit und Massenproduktion knacken Sie die heftigen Angriffswellen.**




**Legende**
- Sie errichten eine Basis (**1**) und produzieren eine Verteidigungsarmee aus Kriegern und Bogenschützen. Platzieren Sie um Ihren Hafen mehrere Verteidigungstürme.
- Zerstören Sie das erste Gefängnis und bauen Sie dort zwei Verteidigungstürme (**2**). Die KI sendet ständig schwere und schwerste Einheiten über diesen Weg in Ihre Basis, begegnen Sie ihnen mit Kriegern und Kampfpanzern.
- Erobern Sie die Gefängnisinsel und errichten Sie einen Außenposten (**3**) – zerstören Sie unbedingt das Trägerschiff.
- Produzieren Sie fünf Dampfschiffe; schwächen Sie damit den Gegner (**4**).
- Zerstören Sie mit Kriegern und Kampfpanzern die beiden Gefängnisse (**5** und **6**).
- Nehmen Sie nun die Geschützstellungen auseinander (**7** und **8**). Landen Sie hierzu einen Trupp Krieger bei **4** an.
- Die befreiten Gefangenen helfen Ihnen bei der Eroberung der Hauptbasis und des letzten Gefängnisses (**9**).
- Rücken Sie unbedingt mit schwersten Einheiten an. Konzentrieren Sie Ihre Kampfpanzer auf die Zerstörung der Verteidigungstürme und der Produktionsanlagen.
- Massenproduktion und schnelles Vorgehen in den ersten Spielminuten entscheiden auf dieser Karte über den Sieg.

## Mission 15: Neue Weltordnung

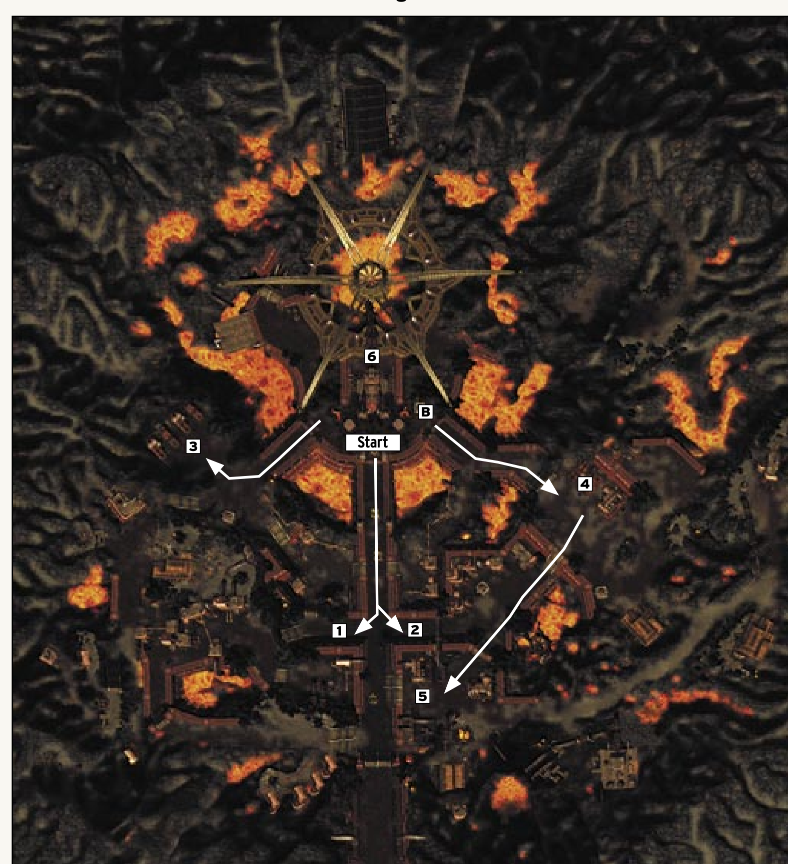
**Rüsten Sie sich für den Schlachtzug gegen das Böse.**




**Legende**
- Bauen Sie eine Basis und verschließen Sie die Zugänge mit Mauern und Abwehrtürmen (**1**). Auf der Insel finden Sie genügend Rohstoffe, um in Epoche 6 voranzuschreiten. Bauen Sie zusätzlich noch zwei Marktplätze und fünf Handelskarren.
- Sichern Sie Ihren Hafen mit mindestens vier großen Balistatürmen (**2**).
- Produzieren Sie fünf Dampfschiffe und sichern Sie den Seeweg zur Hauptinsel (**3**) – zerstören Sie vor allem die beiden Trägerschiffe (**4** und **5**).
- Landen Sie mit Ihren Einheiten auf der Hauptinsel und erledigen Sie den Außenposten (**6**). Errichten Sie ein Camp.
- Jetzt machen Sie nach und nach die ersten drei Schleusen (**S**) platt, um den Countdown zu stoppen.
- Um die nördlichen Schleusen und die beiden Kanonen zerstören zu können, bauen Sie ein weiteres Camp (**7**) auf (Rohstoffe). Vernichten Sie unbedingt die drei Bunker (**B**).
- Um die letzten beiden Schleusen erobern zu können, müssen die beiden Camps (**8** und **9**) des Gegners fallen. Produzieren Sie nur schwere und schwerste Dino-Einheiten, etwa Mammuts und Triceratops, die dem Bombardement der Kanonen (**K**) lange genug standhalten können.
- Sobald alle fünf Schleusen in Ihren Händen sind, kümmern Sie sich um die beiden Kanonen. Attackieren Sie diese wiederum nur mit schwersten Dino-Einheiten.
- Marschieren Sie nun mit vier Triceratops und fünf Mammuts zum Haupttor und stellen sich Leighton.
- Tipp: Locken Sie mit einer schnellen Einheit die Gegner zu sich, dann stehen Sie nicht im Kreuzfeuer der Geschütze und MG-Nester.

## Mission 16: Showdown

**Halten Sie Tewlar den Rücken frei und erledigen Sie nebenbei Babbit.**




**Legende**
- Erobern Sie die beiden Abwehrtürme durch das Vernichten der kleinen Feindgruppen (**1** und **2**).
- Bilden Sie mit den Helden zwei Gruppen mit jeweils einem Nah- und Fernkämpfer (Ada und Cole, Bela und Stina). Lassen Sie eine Gruppe den Startpunkt verteidigen, während die zweite die Fabrikhallen beseitigt.
- Sie vernichten zuerst die Fabrikhallen der Infanterie (**3**) und kehren dann zum Ausgangspunkt zurück, um die Helden am Brunnen (**B**) zu heilen.
- Sichern Sie die zweite Flanke, indem Sie die nächsten Maschinen und Infanteriefabriken zerstören (**4**).
- Merzen Sie die letzten beiden Maschinenhallen (**5**) aus.
- Der Endgegner erscheint in Form eines überdimensionalen Scorpions (**6**), der nur durch die Zerstörung der drei Steuerungseinheiten (vor ihm im Boden) eliminierbar ist. Ziehen Sie hierzu die beiden Fernkämpfer Ada und Bela zum Brunnen und lassen Sie Cole und Stina abwechselnd angreifen. Die Helden sollten unbedingt ihre Spezialfertigkeiten einsetzen, denn der Scorpion richtet mächtig Schaden an.
- Sobald die Steuereinheiten zerstört sind, zerbricht der Scorpion in seine Einzelteile und Jarvis Babbit erscheint in seinem Mech. Greifen Sie ihn umgehend an, da Babbit sofort auf Tewlar zuläuft, um ihn an der Fertigstellung des Portals zu hindern.
- Babbit ist kein nennenswerter Gegner für Ihre eingespielte Heldentruppe. Nutzen Sie die Spezialfähigkeiten von Cole, Ada und Bela – Babbit ist dann schnell hinüber. Sobald er gefallen ist, können Sie sich zurücklehnen und den wahrlich faszinierenden Abspann von **Paraworld** genießen.
- Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die Kampagne gemeistert.



# Company of Heroes

**Sie bleiben in der tiefgestaffelten Verteidigung der Wehrmacht hängen oder können gut geführten Gegenangriffen nicht widerstehen? Wir helfen Ihnen weiter!**

## Grundlagentipps

### Die Mischung macht's

1. In den meisten Missionen sind zwar Panzer die wichtigste Waffe. Ohne Infanterieunterstützung kommen Sie jedoch oft nicht weit. Nehmen Sie daher immer einen guten Mix aus Tanks und Fußvolk mit auf den Feldzug. Sie werden es nicht bereuen! Eine gute Mischung besteht aus vier bis sechs Panzern und etwa ebenso vielen Infanterietrupps. Setzen Sie Panzer ein, sind zwei bis drei Ingenieur-Trupps Pflicht. Ziehen Sie beschädigte Tanks aus laufenden Gefechten heraus und reparieren Sie diese hinter den eigenen Linien.
2. Nutzen Sie immer das Einheitenmaximum aus. Können Sie nicht genügend Einheiten anfordern, erobern Sie umliegende Gebiete, dann steigt das Einheitenlimit.

### Kommandopunkte

1. Investieren Sie Kommandopunkte, sobald Sie welche erhalten. In den meisten Missionen können Sie zwar nicht zwischen der Kommandoart wählen (Infanterie-, Fallschirmjäger- oder Panzerdivision), allerdings bietet jede Strategie sechs Skills im Fähigkeitenbaum. Entscheiden Sie sorgfältig, welchen Skillpfad Sie wählen. In der Mission 5: Montebourg zum Beispiel lohnt sich die Raid-Funktion, durch die Ihre Panzerspähwagen Ressourcen einnehmen. Bei einem so weitläufigen Gelände wie Montebourg ein enormer Vorteil!
2. In Stadtgefechten rechnen sich dagegen zusätzliche Artillerieschläge, die schwer verteidigte Gebäude in wenigen Sekunden in Schutt und Asche legen.

### Bomben- und Granatenhagel

Nutzen Sie konsequent Spezialfunktionen wie Granaten und Haftbomben oder panzerbrechende Munition. Geübte Spieler haben so leichtes Spiel mit den Gegnern. Sie brauchen dafür allerdings ausreichend Munition.

### Gegner flankieren und Deckung nutzen

1. Um eine schwer verteidigte Stellung einzunehmen, gehen Sie wie folgt vor: Greifen Sie mit einem Trupp frontal an und suchen Sie Deckung. Deckung ist in **Company of Heroes** hilfreich. Geschützte Truppen verlieren wesentlich weniger Lebenspunkte.
2. Ist der Gegner beschäftigt, führen Sie einen zweiten Trupp in die Flanke oder sogar in den Rücken des Gegners. Die Taktik funktioniert natürlich auch mit Fahrzeugen. Panzer sind an den Seiten und hinten wesentlich schwächer gepanzert als vorn. Schicken Sie beispielsweise besser gepanzerte, aber schwächer bewaffnete Sherman-Tanks frontal auf deutsche Panzer zu, lassen sich die Gegner mit ihren leicht gepanzerten M10 Tank Destroyern von der Seite vernichten.

### Feindliches Material erbeuten

Da in vielen Missionen – zumindest anfangs – Ressourcenmangel herrscht, erbeuten Sie so viele feindliche Waffen wie möglich. Schalten Sie etwa die Besatzung einer deutschen Pak aus, übernehmen Sie diese. Natürlich fehlen Ihrem Trupp anschließend Männer, da Sie Soldaten für die Besatzung abstellen mussten. Führen Sie das dezimierte Squad einfach zu einer Ihrer Kasernen und füllen Sie die Einheit wieder auf. Sind die Wege zu den Kasernen zu lang, nehmen Sie ein nahe gelegenes Gebäude in einem bereits eroberten Gebiet ein und rüsten es zur Kaserne auf.

### Einheiten aufrüsten

Viele Einheiten wie der Sherman M4 oder auch die normalen Infanteristen lassen sich aufrüsten – gegen Munitionseinheiten. Die Upgrades lohnen sich! Rüsten Sie Sherman-Panzer immer mit zusätzlichen MG-Schützen aus und versorgen Sie Ihre GIs in der Kaserne mit dem leichten Maschinengewehr BAR. Dadurch bieten Sie Feuerunterstützung und halten den Gegner nieder.

### Veteranen anfordern

In vielen späteren Missionen können Sie auch Veteranen aus vorhergegangenen Levels anwerben. Das ist meist im späteren Missionsverlauf sinnvoll, wenn Sie Rohstoffe im Überfluss haben und Verluste ausgleichen müssen. Anfangs, wenn die Rohstoffe noch nicht sprudeln, sollten Sie lieber grüne Einheiten kaufen. Sonst bekommen Sie die zahlreichen KI-Truppen nicht in den Griff.

### Scharfschützen

Heckenschützen sind oft die beste Wahl, wenn Sie besetzte Häuser oder feindliche Panzerabwehrgeschütze ausschalten wollen. Aber Vorsicht: Deutsche Kradfahrer sehen die unsichtbaren Schleicher. Und kommen Sie zu nah an feindliche Fußsoldaten, wird Ihr Scharfschütze ebenfalls sichtbar. Damit sich Ihr Mann nicht unnötig zu erkennen gibt, setzen Sie ihn besser auf „Feuer halten" und schicken ihn gezielt auf Gegner. Er feuert dann trotz des Haltebefehls auf das angegebene Ziel.

### Panzer rückwärts fahren lassen

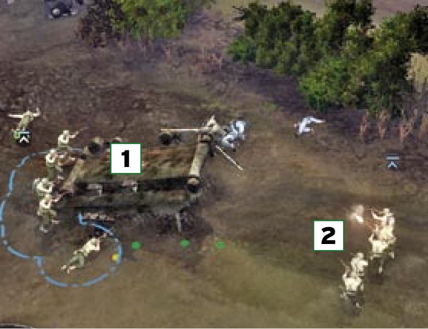
Geraten Ihre Panzer in starkes Abwehrfeuer, dürfen Sie nicht panisch auf der Stelle kehrtmachen und Richtung Basis flüchten. Panzer brauchen zu lange, um sich zu drehen. Zudem dürfen Sie nie das verwundbare Heck dem Gegner zuwenden. Klicken Sie mit der Maus nur knapp hinter einen beschädigten Panzer, fährt der Tank rückwärts, feuert dabei noch auf die Gegner und ist schwerer zu knacken. Klicken Sie aber zu weit hinter den Panzer, dreht er sich um. Es gehört also etwas Übung und Gefühl dazu, sich mit angeschlagenen Fahrzeugen kontrolliert abzusetzen. Der Aufwand lohnt sich allerdings.

### Mörserteams: im Angriff und in der Defensive

In fast allen Missionen sind ein bis zwei Mörsertrupps eine gute Wahl. Es dauert zwar eine Weile, bis Sie eine Stellung mit ihnen zerstören, da Mörser nicht allzu genau schießen. Dafür ist die Reichweite relativ groß, und wenn die Granaten richtig liegen, dann ist der Schaden enorm. Auch in der Verteidigung sind Mörser sinnvoll. Unter MG- und Mörserfeuer geratene Angreifer bleiben panisch am Boden liegen oder flüchten sogar. Behalten Sie Ihre Mörser immer in zweiter Reihe. An vorderster Front fallen sie dem Feindfeuer zu leicht zum Opfer. Berücksichtigen Sie auch die lange Auf- und Abbauzeit der Mörser. (oh)



**EINHEITENMIX** Setzen Sie auf eine Mischung aus Panzern, Infanterie und Ingenieuren.




**FLANKIEREN** Lenken Sie die Pak mit einem Trupp frontal ab (1) und schalten Sie diese von der Seite aus (2).



**PRÄZISE** Scharfschützen sind das perfekte Mittel, um deutsche MG-Nester auszuheben.

## Mission 1: Omaha Beach




**Die erste Mission ist weniger taktisch, sondern actionreich.**

- Bringen Sie möglichst viele Einheiten zum Stacheldrahtverhau (1). Verluste brauchen Sie nicht zu scheuen; bei Verlust landen automatisch neue Soldaten an.
- Sobald der Ingenieurtrupp auftaucht, lassen Sie ihn von Deckung zu Deckung nach vorn stürmen. Warten Sie einige Sekunden in Deckung, verlagert sich das deutsche MG-Feuer automatisch auf andere Ziele.
- Ist der Stacheldrahtverhau von den Ingenieuren gesprengt, schalten Sie die MG-Schützen mit Ihrem Scharfschützen aus.
- Sprengen Sie mit Ingenieuren den markierten Schlüsselbunker und die kleineren Bunker (2), damit die Deutschen keine Verstärkung erhalten.
- Setzen Sie anschließend die 8,8-cm-Geschütze (3) mit Sprengladungen außer Gefecht.

## Mission 2: Vierville




**In dieser Mission tasten Sie sich vorsichtig von Stellung zu Stellung.**

- Ihre Fallschirmjäger landen in der Nähe der ersten Flak-Stellung (1). Schalten Sie die Besatzung mit einer Zangenbewegung und Granaten aus.
- Befreien Sie anschließend die eingeschlossenen Fallschirmjäger (2).
- Blockieren Sie die Straße mit Minen und halten Sie durchfahrende Fahrzeuge auf.
- Nehmen Sie das deutsche Munitionsdepot (3) ein und bemannen Sie die abgestellten Panzerabwehrkanonen. Die können Sie später gut gebrauchen.
- Erobern Sie nun alle Ressourcenpunkte (4). Die Punkte an den Kartenrändern sind besonders lukrativ, da hier Verstärkung zu Ihnen stößt.
- Holen Sie hier (5) Mörser und Anti-Tank-Waffen.
- Haben Sie alle Flak-Stellungen (6) zerstört, bemannen Sie die Position (7) und legen hier mit Minen, Panzerabwehrkanonen, MG-Nestern und Mörsern einen Hinterhalt für den deutschen Konvoi.

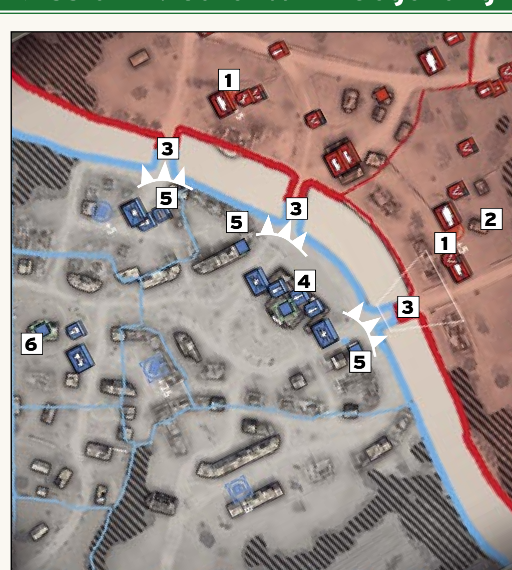
## Mission 3: Carentan




**In der ersten Phase der Schlacht dringen Sie mit einer Handvoll Fallschirmjäger in die Stadt ein. Verluste sollten Sie anfangs möglichst vermeiden!**

- Gehen Sie prinzipiell wie in Mission 2 vor. Lenken Sie die deutschen MG-Schützen, die überall in Häusern lauern (1), mit einem Squad ab und sprengen Sie die Gebäude per Sprengladung (Satchel Charges) mit einem weiteren Trupp.
- Sollte einer Ihrer Trupps einmal vom Feindfeuer festgenagelt sein, lassen Sie ihn per Sonderfunktion „Fire Up" wieder aufstehen und bringen Sie ihn aus der Gefahrenzone.
- Lassen Sie gegnerische Einheiten Panzerschrecks fallen, heben Sie diese mit Ihren Einheiten auf. Die panzerbrechenden Projektile eignen sich hervorragend zum Ausräuchern von MG-Stellungen.
- Rücken Sie kontinuierlich in Richtung Kirche (2) vor.
- In der Nähe des Gotteshauses warten ein paar Panzerabwehrgeschütze auf Sie. Schalten Sie diese aus der Nähe mit Gewehrfeuer aus und zerstören Sie sie nicht. Die Kanonen können Sie in der nächsten Mission noch gut gebrauchen.
- Vorsicht! In einem Haus lauert ein Heckenschütze (3). Meiden Sie dieses Gebäude vorerst.
- Haben Sie die Kirche gesichert, bauen Sie diese zur Kaserne um und fordern Sie einen Scharfschützen an. Schalten Sie nun den feindlichen Heckenschützen aus.
- Stürmen Sie den Marktplatz (4) mit einem Mix aus normalen Infanteristen, MG-Schützen und Mörserteams. Den angreifenden Panzerwagen setzen Sie mit einer eroberten Pak außer Gefecht.

## Mission 4: Carentan – Gegenangriff



**Sie müssen die drei Brücken 15 Minuten lang um jeden Preis halten! Mit den richtigen Vorbereitungen ist dies problemlos möglich.**

- Erobern Sie mit einem Trupp die beiden Ressourcenquellen (1). Besetzen Sie anschließend eines der Häuser (2).
- Bauen Sie mindestens drei Ingenieurtrupps. Sie müssen zeitgleich an mehreren Stellen mit den Squads Verteidigungsstellungen aufbauen.
- Legen Sie auf den Brücken (3) flächendeckend Minen aus. Ziehen Sie nun auf Ihrer Flussseite Stacheldrahthindernisse.
- Positionieren Sie an einigen Stellen (4) Mörserteams, um anrückende Feinde indirekt unter Beschuss zu nehmen.
- An jeder Brücke sollten Sie zudem ein MG-Nest (5) aufbauen. Haben Sie in der letzten Mission zwei deutsche Panzerabwehrkanonen erbeutet, fordern Sie eine weitere Pak über das HQ in der Kirche an. Positionieren Sie je ein Geschütz an den Brücken. Damit Ihre Pak-Besatzungen nicht von Infanterie ausgeschaltet werden, bauen Sie noch vor deren Position mit Ingenieuren Sandsackbarrikaden.
- Errichten Sie nun mit Ihren Ingenieuren an jeder Brücke mindestens einen Bunker. Sind die Bunker fertig, besetzen Sie diese mit jeweils einem Ingenieurteam. Sollten Stellungen schwer beschädigt werden, holen Sie die Techniker wieder hervor und lassen Sie diese reparieren.
- Sobald die ersten Angreifer erscheinen, schalten Sie mit Ihrem Squad auf der anderen Flussseite die Mörserteams des Gegners aus.
- Verlieren Sie Einheiten, bauen Sie diese in der Kirche sofort nach. Halten Sie die Linie!
- Wird das Artilleriefeuer zu schwer, ziehen Sie sich mit allen Truppen zur Kirche (6) zurück.
- Kommt die Panzerverstärkung, werfen Sie die restlichen Deutschen zurück.

## Mission 5: Montebourg



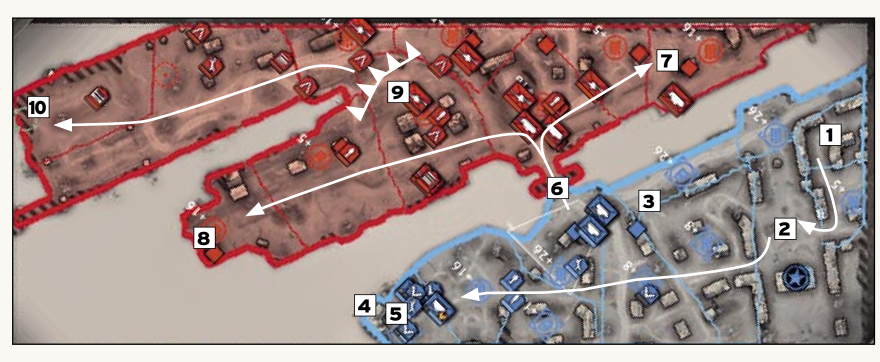
**VORMARSCH** Es reicht, wenn Sie eine der beiden Straßen sichern. Der Konvoi fährt los, sobald Sie alle Punkte an der entsprechenden Route eingenommen haben.

**Entsetzen Sie zuerst die eingeschlossenen US-Ranger, und zwar möglichst schnell!**

- Befreien Sie so schnell wie möglich die eingeschlossenen GIs bei (1). Schalten Sie beim Vorstoß die deutschen Paks (2) zur Linken und Rechten aus!
- Haben Sie die Truppen befreit, ziehen Sie sich sofort zum neuen Basislager (3) zurück und errichten um die Position ein Verteidigungsnetz aus Stacheldrahtzäunen. Die Deutschen greifen umgehend mit Panzern und Infanterie an.
- Nehmen Sie die umliegenden Rohstoffquellen ein (4). Die Treibstofflager sind besonders wichtig. Vorsicht! An den Punkten warten Panzerabwehrkanonen, MG- und Heckenschützen auf Sie!
- Zerstören Sie mit mindestens je vier Panzern und Infanterietrupps die deutsche Basis (5).
- Sichern Sie nun eine der beiden Straßen (6). Schicken Sie Sherman-Panzer mit Minenschlägeln voraus, um Minenfelder (7) zu räumen. Schützen Sie die Flanken, sobald der Konvoi anrückt.

## Mission 6: Cherbourg

**Stadtkämpfe sind zäh – und dieser besonders. Nehmen Sie sich vor Flankenangriffen in Acht!**



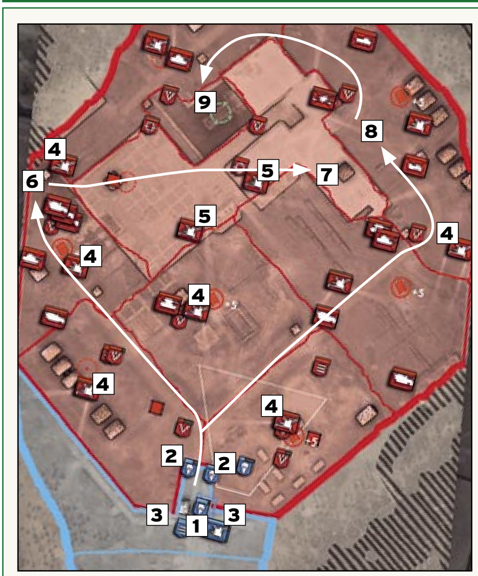
- Nehmen Sie als Erstes ein Gebäude (1) ein, das nicht in unmittelbarer Nähe zur Kaimauer liegt, und bauen Sie dieses zur Kaserne aus.
- Fordern Sie nun einige Trupps zur Verstärkung an und nehmen Sie den Marktplatz (2) ein. Dort errichten Sie ein Lager. Sichern Sie die Zufahrtswege mit Bunkern, Stacheldraht und Panzersperren.
- Schalten Sie den feindlichen Artilleriebeobachter (3) mit ein oder zwei Panzern aus.
- Stoßen Sie nun am Kartenrand in Richtung Norden vor und heben Sie die Verteidigung des Küstenbunkers (4) aus. Greifen Sie mit Panzern an, zerstören Sie als Erstes die deutsche Pak (5).
- Sichern Sie gleichzeitig mit einem MG-Zug, Scharfschützen und bis zwei Tanks die Brücke (6).
- Ist der Küstenbunker gefallen, überqueren Sie mit aller Macht die Brücke und stoßen Sie nach Süden vor. Schalten Sie die dort gelegenen Produktionsanlagen (7) der Deutschen aus.
- Jetzt sollten Sie mit einigen Panzern und Infanteristen bei (8) angreifen, um die Zerstörung des Lagers zu verhindern. Bilden Sie derweil mit den restlichen Einheiten bei (9) einen Abwehrschirm.
- Ist das Ziel auf der Halbinsel gerettet, stoßen Sie am Ostrand der Karte zum Hauptquartier (10) der Deutschen vor. Die Verteidiger bieten einen Mix aus Panzerabwehrgeschützen, Maschinengewehren und Infanterie auf. Gehen Sie systematisch vor und reparieren Ihre Panzer auf dem Weg, sollten Sie kaum Verluste erleiden.
- Um Infanterietrupps möglichst schnell aufzustocken, sollten Sie unterwegs immer mal wieder Gebäude einnehmen und sie zur Kaserne aufrüsten.





C

## Mission 7: Sottevast



**Eine V2-Abschussrampe muss eliminiert werden! Halten Sie anfangs Ihre Verluste so gering wie möglich. Nachschub trifft erst einige Minuten nach Spielbeginn ein.**

- Füllen Sie die Squads vor dem Angriff mit Männern auf. Ein Team sollte Anti-Tank-Waffen tragen.
- Lassen Sie die ersten beiden Teams links und rechts vom Eingang (1) angreifen, um das Feuer auf sich zu ziehen. Squad 3 schaltet das MG-Nest und die Vierlings-Flak mit Granaten aus.
- Übernehmen Sie die beiden herumstehenden deutschen MG42 und postieren Sie diese in Richtung der Wachtürme, knapp außerhalb der Feurreichweite der MG-Schützen (2).
- Sprengen Sie nun bei den Punkten (3) jeweils ein Loch in die Mauer. Sammeln Sie genügend Munitionspunkte, um die beiden Türme mit Sprengpaketen zu vernichten. Sollten Ihre Einheiten dabei vom Feindfeuer niedergehalten werden, nutzen Sie die „Fire Up"-Funktion Ihrer Fallschirmspringer.
- Schalten Sie anschließend die übrigen Vierlingsflaks bei (4) aus. Um an die letzte Flak bei (5) zu gelangen, müssen Sie erst den Turm bei (6) überwinden. Mittlerweile sollten Sie Panzerunterstützung erhalten haben, wodurch dies kein Problem mehr ist.
- Nehmen Sie nun mit allen Infanterieeinheiten das Dach des Komplexes ein und jagen Sie die Flakgeschütze in die Luft. Vorsicht: Auf den Dächern ist ein Scharfschütze!
- Sind die Flaks vernichtet, sprengen Sie noch das Hauptquartier (7) des deutschen Offiziers. Lassen Sie den Offizier besser nicht entkommen, sonst entgehen Ihnen Bonuspunkte!
- Stoßen Sie über die Rampen (8) mit Ihren Panzern vor und nehmen Sie den Bereich in der Nähe der Abschussrampe ein. Ist der Offizier entkommen, haben Sie nochmals die Gelegenheit, ihn hier zu stellen. Vorsicht: Panzer warten hier auf Sie!
- Sprengen Sie die Abschussrampe (9).

## Mission 8: St. Fromond



**Diese Nachtmission hat es in sich. Die deutschen Verteidiger überlassen Ihnen das Gelände nicht kampflos und setzen pausenlos zu Gegenangriffen an. Ersetzen Sie Verluste umgehend!**

- Bevor Sie zur Brücke (1) marschieren und diese mit einem Ingenieurtrupp instand setzen, stocken Sie Ihre Truppe auf folgende Größe auf:
  - 2x Infanteriezug
  - 2x Mörsertrupp
  - 1x MG-Zug
  - 1x Scharfschütze
  - mind. ein Sherman M4, besser zwei
- Schalten Sie mit dem Raketenwerfer des Calliope-Shermans die drei deutschen MG-Nester (2) aus und vernichten Sie nach Möglichkeit die beiden Panzerspähwagen, die sich auf der anderen Flussseite aufhalten.
- Ist die Brücke wiederhergestellt, besetzen Sie zwei Gebäude mit je einem MG- und Infanteriezug.
- Kämpfen Sie nun den Marktplatz frei. Vorsicht! Weichen Sie mit Ihren Tanks nicht zu weit nach Westen aus, da hier Panzerabwehrgeschütze lauern (3).
- Ist der Marktplatz in Ihrer Hand, sichern Sie die Zufahrtswege (4) mit MG-Bunkern, Panzersperren und Stacheldraht. Verzichten Sie auf Minen, da Sie die dafür benötigte Munition besser in Raketensalven des Calliope-Panzers investieren.
- Nehmen Sie die umliegenden Ressourcenpunkte (5) ein. Setzen Sie dazu Ihre Panzer und je einen Trupp Infanterie für kurze Vorstöße ein. Ziehen Sie Ihre Tanks aber nicht allzu lang vom Markt ab. Mittlerweile sollten Sie mindestens vier Shermans besitzen.
- Sobald die deutschen Nebelwerferbatterien (6) zu feuern beginnen, räuchern Sie die Stellungen durch konzentrierte Panzerangriffe aus. Alternativ können Sie auch erbeutete Goliaths (7) dafür einsetzen.
- Haben Sie Zeit und Kraft, vernichten Sie die deutsche Basis im Nord-Osten (8). Bereiten Sie Ihren Vorstoß mit Luftangriffen vor. Achtung: Vierlingsflaks gefährden Ihre Flieger!

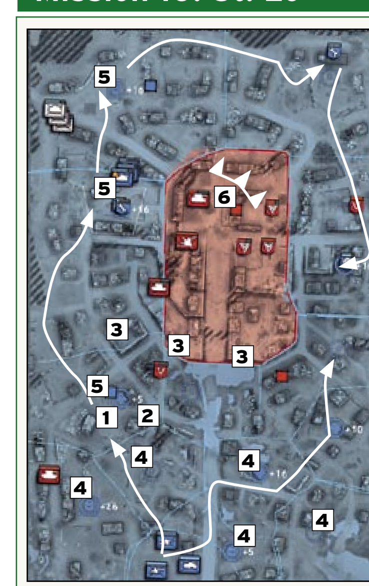
## Mission 9: Höhe 192



**Wollen Sie die Höhe innerhalb des Zeitlimits nehmen, müssen Sie sich auf die wesentlichen Ziele konzentrieren. Lassen Sie sich Zeit, ist die Mission kein Problem.**

- Sichern Sie erst mit zwei Infanterietrupps das Ressourcenfeld (1) im Nord-Osten. Erobern Sie dort stationierte deutsche Paks und errichten Sie mit Ingenieuren einen MG-Bunker. Dann haben Sie hier Ruhe.
- Bilden Sie einen Scharfschützen aus und schalten Sie bei (2) Stück für Stück die Verteidiger aus. Nehmen Sie die Punkte anschließend mit Ihren Infanterietrupps ein.
- Bereiten Sie nebenbei alles für den Bau von Panzern vor. Haben Sie mindestens zwei Tanks, stoßen Sie zu den Gebäuden (3) im Süd-Westen vor. Vorsicht: Nehmen Sie beim ersten Angriff keine Infanterie mit, da in den Häusern Scharfschützen lauern! Nehmen Sie sich zudem vor einzelnen Panzern in Acht, die aus Richtung Kartenmitte immer mal wieder in Ihre Flanke stoßen.
- Übernehmen Sie nun die westlichen Ressourcenfelder (4). Schalten Sie nebenbei den Bunker (5) mit Panzern aus.
- Rüsten Sie Crocodile-Shermans mit Bulldozern aus, um Hecken (6) zu durchbrechen.
- Räumen Sie die Ressourcenfelder in der Umgebung, nehmen Sie nach Möglichkeit den Getreidesilo (7) ein und rüsten diesen zur Kaserne um. Hier können Sie dann Infanterie nachrüsten, ohne den langen Weg zum Basislager laufen zu müssen.
- Schalten Sie in einem konzentrierten Stoß die Artilleriebeobachter (8) aus.
- Das Hauptziel: Greifen Sie mit mindestens sechs Panzern und ebenso viel Infanterietrupps an. Teilen Sie Ihre Streitmacht in zwei gleich große Trupps und greifen Sie den Hügel in einer Zangenbewegung (9) an.

## Mission 10: St. Lô



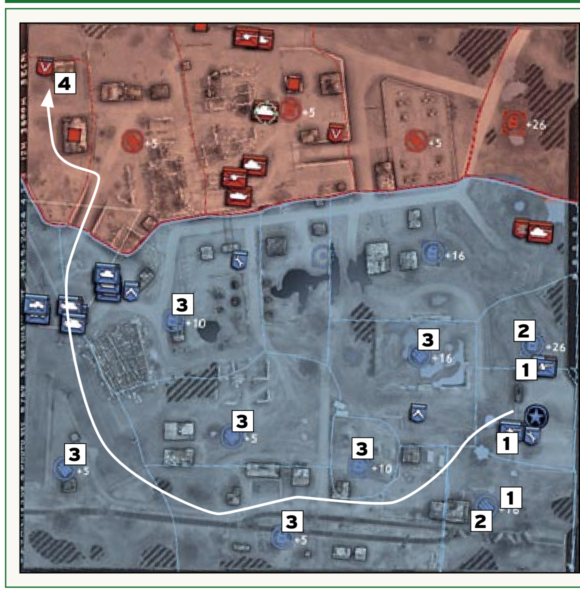
**Sie müssen genau wie in Cherbourg methodisch vorgehen, um das Stadtzentrum einzukesseln.**

- Bringen Sie zuerst die deutschen Nebelwerfer (1) zum Schweigen. Setzen Sie dazu Granaten und Sprengladungen ein. Schalten Sie vor dem eigentlichen Angriff das MG in der Lagerhalle (2) aus.
- Haben Sie nur die Besatzungen der Nebelwerfer erwischt, übernehmen Sie die Raketenwerfer und löschen Sie damit aus sicherer Distanz feindliche Positionen (3) aus.
- Nehmen Sie mit Ihren Infanterietrupps einige Ressourcenpunkte (4) ein und sichern Sie diese mit MG-Bunkern.
- Erobern Sie nun Zug um Zug die feindlichen Stellungen (5) auf der linken Flanke.
- Gehen Sie genau wie in Cherbourg vor. Schicken Sie Ihre Panzer voraus, gefolgt von Infanterie und Ingenieuren. Letztere brauchen Sie immer wieder, um beschädigte Tanks zwischen oder während der Gefechte zu reparieren.
- Nehmen Sie zwischendurch Häuser ein und rüsten Sie diese zu Kasernen aus, um unterwegs angeschlagene Infanterietrupps wieder aufzufüllen.
- Besonder hartnäckiger Widerstand ist im Norden der Karte (6) zu erwarten. Eine Mischung aus Panzerabwehrkanonen, MG-Nestern, Infanterie und Panzern hat sich in diesem Bereich verschanzt. Am besten besetzen Sie dem Feind nahe gelegene Häuser mit Infanterie und nehmen so die Panzerabwehrkanonen unter Feuer. Anschließend räuchern Sie die restlichen Verteidiger mit Panzern und Artillerieschlägen aus.
- Haben Sie die Position im Norden und Osten ebenfalls unter Kontrolle, ist die Mission gewonnen.



**VERSCHANZT** Brechen Sie die Verteidigung mit Artilleriesalven.

## Mission 11: Hébécrevon



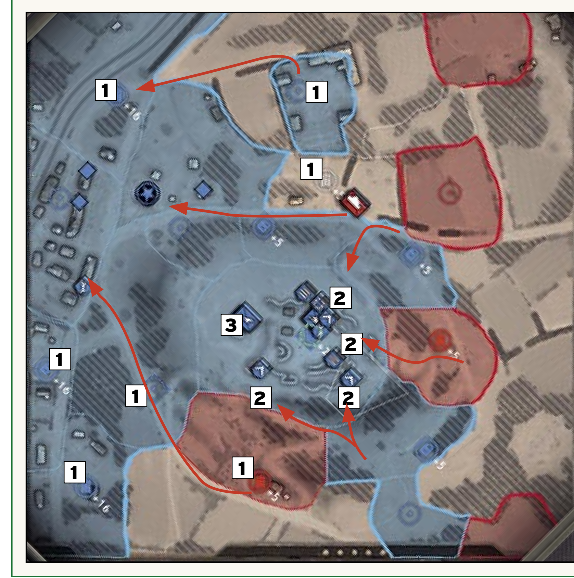
**Deutsche Panzer haben sich in einem Industriekomplex verschanzt. Während Sie diese aufstöbern, wird Ihre Basis sporadisch angegriffen.**

- Zuerst befestigen Sie Ihre Basis, indem Sie MG-Bunker an Schlüsselpositionen (1) aufstellen. Positionieren Sie an jedem Bunker eine 57-mm-Pak, um die gelegentlichen deutschen Panzerangriffe abzuwehren.
- Erobern Sie mit Ihren Starteinheiten einige Ressourcenpunkte (2).
- In dieser Mission sollten Sie eine möglichst große Panzerstreitmacht aufbauen:
  - 3x Sherman M4
  - 3x M10 Tank Destroyer
  - 2x M8 Armored Car
  - 2x Ingenieur (für Reparaturen)
- Wählen Sie die Spezialkommandofunktion Raid aus, damit Ihre Spähpanzer Flaggen erobern können.
- Nehmen Sie nun der Reihe nach Ressourcenpunkte (3) ein und zerstören Sie alle Panther-Panzer, die Ihnen begegnen. Insgesamt sieben Panther müssen Sie abschießen, um die Mission erfolgreich abzuschließen.
- Vernichten Sie das deutsche Lager (4).
- In der Regel setzen die im Nord-Osten verbliebenen Panzer zu einem verzweifelten Gegenangriff auf Ihr Lager an. Fahren Sie mit Ihren Tanks so schnell wie möglich zurück und halten Sie sie auf!



**MARKIERT** Die zu vernichtenden Panther sind mit grünen Pfeilen gekennzeichnet.

## Mission 12: Mortain



**30 Minuten lang greifen die Deutschen den Hügel an. Wie die Feuerwehr rasen Sie von Brandherd zu Brandherd. Eigene Verluste sind nicht zu vermeiden.**

- Erobern Sie so viele Ressourcenpunkte (1) wie möglich, bevor die erste Angriffswelle heranrollt. Je mehr Punkte Sie kontrollieren, desto mehr Einheiten können Sie ins Feld führen.
- Errichten Sie zudem an Schlüsselpositionen (2) MG-Bunker. Auf dem Hügel sollten Sie ferner ein Lazarett aufstellen, um Verwundete zu neuen Kampfeinheiten zu formieren.
- An den Schlüsselpunkten erwarten Sie die heftigsten Angriffe. Pro Punkt sollten Sie mindestens einen Infanterietrupp, einen MG-Trupp und eine Panzerabwehrkanone stationieren.
- Haben Sie noch Zeit, bauen Sie mit Ingenieuren Stacheldraht und Panzersperren. Verzichten Sie auf Minen, um Sonderfunktionen häufiger nutzen zu können.
- Sobald Sie die Deutschen angreifen, sollten Sie Ihr Artilleriegeschütz (3) pausenlos einsetzen. Achten Sie darauf, dass die Geschützbesatzung nicht durch einen Überraschungsangriff von der ungeschützten südlichen Flanke ausgeschaltet wird.
- Deutsche Scharfschützen machen Ihnen das Leben besonders schwer. Schalten Sie diese sofort mit einem Infanterietrupp aus, selbst wenn das die sichere Vernichtung des Squads bedeutet.
- Setzen Sie so viel Granaten und Anti-Tank-Bomben wie möglich gegen die Angreifer ein.
- Achten Sie darauf, dass Sie mindestens drei einsatzbereite Panzerabwehrkanonen auf dem Hügel haben.
- Haben Sie genügend Ressourcen, bepflastern Sie den Hügel mit MG-Bunkern.



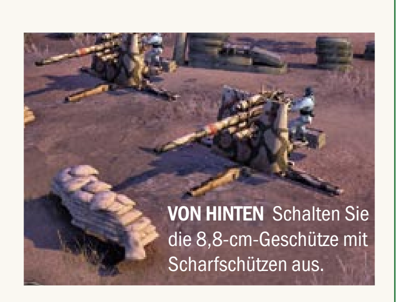


## Mission 13: Mortain Gegenangriff



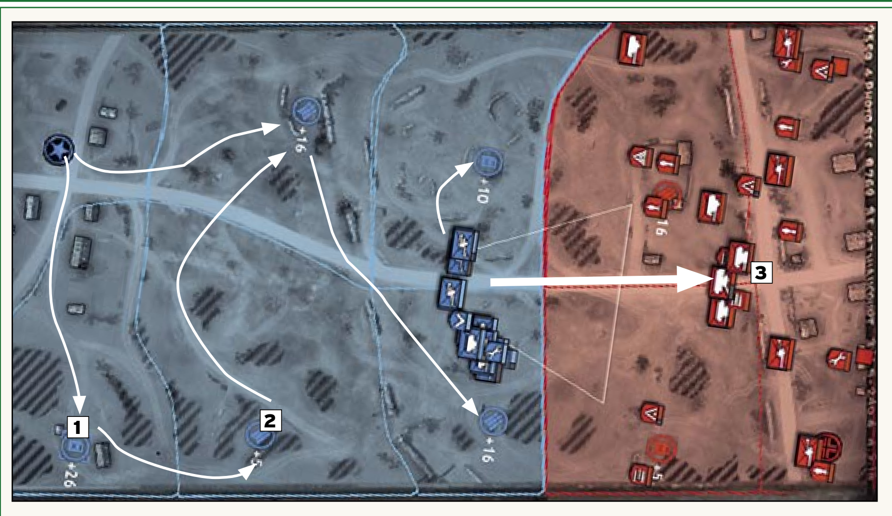
**Ist der Morgen angebrochen, sind Sie am Drücker. Verstärkung ist unterwegs.**

- Bauen Sie im Bereich Ihres Hauptquartiers (1) eine Panzerfabrik und verstärken Sie die eingetroffenen Panzer mit zwei weiteren Tanks.
- Erobern Sie der Reihe nach die Siegpunkte bei (2), (3) und (4). Während der erste Siegpunkt leicht zu nehmen ist, erwarten Sie beim zweiten Punkt mehrere 8,8-cm-Geschütze (5).
- Schalten Sie die Besatzungen mit einem Scharfschützen aus. Führen Sie den Schützen unsichtbar und mit etwas Abstand um die 8,8-Stellungen herum und schießen Sie aus maximaler Distanz. Dann laufen Sie nicht Gefahr, dass der wertvolle Scharfschütze mit einer 8,8-cm-Salve getötet wird. Setzen Sie den Scharfschützen deshalb auf „Feuer halten" und lassen Sie ihn nur bei Bedarf feuern.
- Sind die 8,8er ausgeschaltet, kümmern Sie sich um die deutschen Lager (6). Vorsicht: Die Zugangswege sind vermint! Sie brauchen also mit Minenschlägeln ausgerüstete Sherman-Panzer, um den Weg freizuräumen. Rüsten Sie Ihre Shermans zudem mit den besseren 7,62-cm-Kanonen und einem MG-Schützen aus.
- Den letzten Siegpunkt nehmen Sie im Handstreich mit Ihren Panzern und Infanterie vom Hügel. Halten Sie die Punkte so lange, bis das Punktekonto des Gegners leer ist.



**VON HINTEN** Schalten Sie die 8,8-cm-Geschütze mit Scharfschützen aus.

## Mission 14: Autry



**STUFENANGRIFF** Preschen Sie nicht bis zur Kreuzung durch, sondern gehen Sie methodisch vor. Die östlichen Ressourcenpunkte sind wesentlich schwächer verteidigt. Die westlichen Punkte sind nur schwer zu kriegen.

**Erobern Sie das feindliche Gelände Schritt für Schritt. Überhasten Sie nichts!**

- Nehmen Sie mit den Starteinheiten zuerst die Ressourcenpunkte im Osten ein (1) und (2). Viel Wert auf Verteidigungsanlagen müssen Sie nicht legen, da die Deutschen keine Gegenangriffe starten.
- Rüsten Sie Ihre Truppe wie folgt auf:
  - 3x Sherman M4
  - 3x M10 Tank Destroyer
  - je drei Infanterie- und Ingenieurtrupps
- Greifen Sie einen der westlich der Straße gelegenen Punkte an, eilt das deutsche Panzerass Schultz mit seinem Tiger zur Verteidigung. Nach einigen Treffern flieht Schultz wieder nach Norden. Setzen Sie ihm nicht nach!
- Erobern Sie stattdessen abwechselnd einen westlichen und einen östlichen Ressourcenpunkt, bis Sie zur Kreuzung (3) im Norden kommen. Dort stellt sich Schultz zum letzten Gefecht.

## Mission 15: Chambois



**Anfangs mangelt es an Ressourcen, später nicht an deutschen Panzern.**

- Zu Anfang müssen Sie einige der umliegenden Ressourcenfelder (1) einnehmen, da Sie Ihr Lager befestigen und mehr Einheiten bauen müssen. Dabei werden Sie immer wieder von einzelnen deutschen Panzern und Infanterietrupps attackiert.
- Errichten Sie ein bewährtes Verteidigungswerk aus MG-Bunkern, Stacheldrahtzäunen und Panzersperren um Ihr Lager herum und stellen Sie zwei bis drei Panzerabwehrkanonen her. Die ausbrechenden Deutschen greifen sporadisch Ihre Basis an.
- Ist das Gelände gesichert, greifen Sie mit vier Panzern und einigen Infanterietrupps plus Ingenieuren über die südliche Brücke (2) an.
- Schalten Sie auf der Ostseite befindliche MG-Nester mit Panzern aus. Deutsche Panzerabwehrkanonen erledigen Sie am besten mit zwei Infanterietrupps im bewährtem Flankenmanöver.
- Sichern Sie von der Ostseite her die beiden südlichen Brücken (2) und (3) mit MG-Bunkern, Stacheldraht und Panzersperren. Fügen Sie der Verteidigung eroberte Panzerabwehrkanonen hinzu.
- Berühren sich die Gelände der KI-Verbündeten und Ihre, beginnt der deutsche Hauptangriff. Dieser findet in der Regel an einer der nördlichen Brücken (4) statt. Stellen Sie vier bis sechs Panzer im Halbkreis auf der Ostseite auf und fangen Sie alle Angreifer ab.
- Haben Sie genügend Kommandopunkte gesammelt, fordern Sie zwei M26-Pershing-Panzer an und positionieren sie diese zusammen mit Ihren Shermans auf der Ostseite des Flusses.

# Die Gilde 2

**Die mittelalterliche Welt in Die Gilde 2 ist groß, die Gegner zahlreich, das Leben garstig. Wir geben Einsteigern gute Ratschläge mit auf den Weg, wie sie die ersten Klippen gekonnt umschiffen und erfolgreich eine Dynastie aufbauen.**

## Wirtschaftstipps

Sorgen Sie als erste Handlung nach dem Spielstart für eine brauchbare Einnahmequelle:

• Schon vorhandene Gebäude sind meist etwas preisgünstiger als Neubauten und stehen natürlich gleich zur Verfügung – schauen Sie sich erst einmal in der Stadt um.

• Ideal ist es, gleich zwei Betriebe zu betreiben, die Hand in Hand arbeiten, weshalb Sie keine überteuerten Rohstoffpreise oder gar -engpässe fürchten müssen. Recht gut lief es bei uns als Patron: Unsere Brauerei bezog die benötigten Rohstoffe wie Zuckerrüben und Fleisch von unserem nicht weit entfernten Bauernhof.

• Achten Sie in jedem Fall auf kurze Wege – sowohl zum Markt als auch zwischen den Produktionsstätten – sowie angesiedelte Konkurrenz (schauen Sie einfach auf die Karte).

• Um schnell an Geld zu gelangen, arbeitet der Chef zunächst selbst mit.

• Zu Beginn lohnt es sich nicht, den Karren Wachen zur Seite zu stellen. Überfallen werden diese so gut wie nie, wobei das vom Schwierigkeitsgrad abhängt.

• Legen Sie sich früh einen schnellen Pferdekarren zu. Zwei Transportmittel sind praktisch, vor allem wenn Sie Rohstoffe von anderen Betrieben beziehen. Nebenher können Sie trotzdem Waren auf dem Markt verhökern, oder im Fuhrwerk Waren lagern.

• Auf Dauer geben Sie in Ihren Betrieben nur noch die Produkte vor und lassen den Rest automatisch verwalten. Sonst haben Sie spätestens mit mehr als drei Betrieben alle Hände voll zu tun. So bleibt mehr Zeit, sich um Brautwerbung, Ratssitzungen, Kind, Konkurrenten et cetera zu kümmern.

### Richtig rauben

Als Gauner setzen Sie etwas andere Prioritäten, da Sie ja nichts selbst produzieren und definitiv offensiver zu Werke gehen.

• Ihre Schergen brauchen keine kostspielige Ausrüstung, um Betriebe auszurauben, weshalb Sie dieser Beschäftigung von Anfang an nachgehen können. Achten Sie nur darauf, dass keine Wachen in der Nähe sind.

• Wegelagern sollten nur mehrere Diebe im Team, die auch schon etwas Erfahrung haben und sich gegebenenfalls gegen Beschützer wehren können.

• Verbrechen bleiben auf Dauer nicht unbemerkt. Ihr Held sollte daher in der Lage sein, sich vor Gericht gut zu wehren (Rhetorik), und immer etwas Geldreserven für Bestechungen übrig haben. Für eventuelle Gefängnisstrafen macht sich zudem die Fähigkeit „Haarwuchs" bezahlt. Im Idealfall räumen Sie vorab den Ankläger aus dem Weg.

## Heiraten

Sichern Sie im Dynastie-Modus früh den Fortbestand der Familie. Für die Auswahl eines geeigneten Kandidaten achten Sie auf folgende Kriterien:

• Der bei Beginn der Werbung angezeigte Schwierigkeitsgrad: Wenn Sie schnell vorankommen oder kein Risiko eingehen möchten, versuchen Sie es freilich mit leicht zu erobernden Zielen.

• Jüngere Leute werden wahrscheinlicher schwanger. Ältere Kandidaten mit nur noch geringer Lebenserwartung sind Sie schneller wieder los und Sie können erneut heiraten – das ist eventuell auch ein Vorteil.

• Übt der Partner einen anderen Beruf aus, dürfen Sie nach der Hochzeit selbstverständlich entsprechende Bauwerke kaufen beziehungsweise errichten und so bisherige Engpässe beseitigen.

• Natürlich sind die vorhandenen Besitztümer interessant, da diese schließlich in den Familienfundus einfließen. Zudem übernehmen Sie den Titel des neuen Partners, falls dieser höher ist.

### Richtig werben

• Achten Sie auf die Meldung beim Start der Werbung. Dort sind die wichtigsten Anhaltspunkte aufgeführt, was die Umworbenen mögen und was nicht.

• Prinzipiell gilt: Tasten Sie sich langsam vor, beispielsweise mit einem Kompliment. Lassen Sie den Angebeteten folgen und gehen Sie in eine Schenke oder entsprechendes. Dort fordern Sie zum Tanz auf oder nehmen gar zusammen ein Bad.

### Geschenke

Relativ günstig zu haben sind Gedichte, die praktisch immer gut ankommen, ebenso wie Parfüm. Ringe und anderen Schmuck sollten Sie erst verschenken, wenn die Beziehung weiter fortgeschritten ist und dem Stand (Zielgruppe steht in der Warenbeschreibung) entsprechend.

## Politik

• Besorgen Sie sich im Rathaus den Bürgetitel, sobald Sie das Geld dafür übrig haben, und bewerben Sie sich für ein Amt. Zwar müssen Sie dann ab und zu ins Rathaus rennen, bekommen aber immerhin ein kleines Salär und vor allem mehr Rechte.

• Schon als kleiner Kerkermeister können Sie unliebsame Leute kurzerhand ins Verlies schleppen. Als Gildenmeister setzen Sie gezielt Betriebe außer Gefecht, indem Sie Betriebsprüfer vorbeischicken.

• Kein Amt frei? Nutzen Sie die Gelegenheit, wenn die Stadt mehr Rechte – und damit mehr Amtsposten – bekommt. Versuchen Sie eine Abwahl oder entledigen Sie sich auf irgendeine Weise eines Amtsinhabers oder Bewerbers.



**TANZBEIN SCHWINGEN** Etwas versteckt sind die Methoden „Zum Tanz auffordern" und „Ein Bad nehmen", mit denen Sie sich durchaus beliebt machen.



**AUFSTIEGSCHANCE** Wenn die Stadt wächst, erhält sie mehr Rechte. Damit werden neue Posten frei. Das ist die Gelegenheit, ohne viel Aufwand an ein Amt zu gelangen.



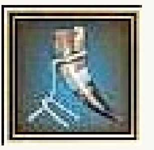


## Nützliche Objekte

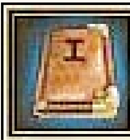
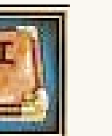
**Auf dem Markt bekommen Sie nicht nur Rohstoffe für Ihre Betriebe. Gegen genügend Bares kaufen Sie dort Gegenstände, die für Ihre Spielfigur bei einigen Aufgaben nützlich sind – und Erfahrungspunkte gibt's obendrauf. Ein paar Beispiele:**



**▲ Der Gehstock** Wie bereits im ersten Teil von **Die Gilde** gehört der Spazierstock zu den nützlichsten Gegenständen, wenn Sie das Geld dafür übrig haben. Damit bewegt sich der Benutzer wesentlich schneller. Der Effekt hält lange an.



**▲ Met** Schlafen ist natürlich billiger, schneller geht es aber mit Met: das aus Wein und Honig hergestellte Gebräu heilt sofort Ihre Wunden. Für Gauner im Gefecht fast unabdingbar.

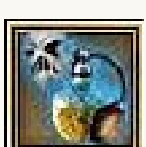
**▲ Talentbücher** Dank Rhetorik- und Handwerkssteigerung recht universell einsetzbar vor Gericht, bei Duellen, zum Beeindrucken, oder wenn der Charakter selbst produziert. Allerdings teuer.



**▶ Parfüm** Beeindruckt alle Angehörigen des anderen Geschlechts im näheren Umfeld des Benutzers. Praktisch für die Partnerwerbung (auch als Geschenk) oder gar bei Sitzungen und vor Gericht.



**▲ Gürtel der Metaphysik** Gut investiertes Geld, vor allem für Gauner und Raufbolde: Der Gürtel steigert den Konstitutionswert um zwei Punkte. Die maximale Lebensenergie steigt deutlich.



**▲ Geistesnebel** Sie schaffen es nicht, einen Opponenten zu überflügeln? Dann drücken Sie mit diesem Elixier seine Eigenschaften in den Keller. Allerdings ist das Wässerchen alles andere als billig.

D

## Das eigene Heim

Mit höherem Rang stehen für das traute Heim mehr Erweiterungen zur Wahl.

• Lohnenswert ist auf jeden Fall der Brandschutz. Schlösser rüsten Sie nach, falls Sie auf Diebe in der Umgebung stoßen. Stauraum ist Unsinn, Waren lagern Sie selten zu Hause.

• Wenn Sie Ihr Haus weit genug ausbauen, bekommen Sie ein Hinterzimmer, in dem Sie unliebsamen Mitmenschen den Garaus machen. Angeheuerte Schergen spionieren Gegner aus, die Sie mit den gefundenen Beweisen anklagen. Allerdings dauert das häufig lange – wenn Sie überhaupt etwas finden.

• Die nächste Ausbaustufe wäre „Beschatten", wodurch Schergen die Eigenschaften bestimmter Personen ermitteln. Das ist hilfreich für ein Duell, eventuell aber auch für einen Prozess. Bevor Sie einen begnadeten Rhetoriker anklagen, benötigen Sie schon entsprechend schwerwiegende Beweise.

## Ärger mit den Rivalen

Selbst wenn Sie nicht auf Streit aus sind, machen Ihnen andere Familien schon zu Beginn der Karriere das Leben schwer.

### Wie wehre ich mich vor Gericht?

Ob es nun Bestechung, eine Stinkbombe oder einfach an den Haaren herbeigezogene Anschuldigungen sind, wegen derer Sie vor dem Kadi landen – die Gegenspieler finden auf Dauer immer einen Grund. Sollten Sie die Sache nicht schon vor dem Verhandlungsbeginn bereinigt haben, achten Sie auf folgende Punkte:

• Mit einem schlechten Rhetorikwert halten Sie bei der Anhörung besser den Mund, sonst fällt die Strafe noch höher aus.

• Falls es lediglich auf eine Geldstrafe hinausläuft, sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie noch jemanden bestechen oder die Strafe einfach hinnehmen. Die Bestechung ist schließlich keine sichere Sache und kann sogar teurer ausfallen.

### Duelle

Sollten Sie sich mit einer Familie bekriegen, kann das ganz schön Ressourcen und Zeit kosten, denn darunter leiden auch Ihre Betriebe und Angestellten. Wenn Ihr Spielcharakter ein guter Kämpfer ist und eventuell auch in Rhetorik glänzt, versuchen Sie, mit Beleidigungen (Titel Patrizier nötig) gezielt ein Duell herbeizuführen.

• Egal wie der Ehrenhändel ausgeht, der Zwist ist anschließend begraben. Treffer können sich dauerhaft ungünstig auf die Verfassung des Getroffenen auswirken.

• Speichern Sie auf jedem Fall vorher, ein Stück weit ist der Erfolg Glückssache. Mit Gegenständen wie Büchern oder Duellhandschuhen verbessern Sie Ihre Chancen.

• Ist der Opponent ein schlechterer Schütze als Sie, versuchen Sie es mit gezielten oder gar Schnellschüssen. Mit zusätzlicher hoher Schattenkunst gehen Sie nur neun Schritte und schießen schnell.

• Stören Sie mit einer großen Klappe einen leicht zu beeindruckenden Gegner (geringer Rhetorik- und Empathiewert) gleich zu Beginn – so verfehlt auch mal der beste Schütze beziehungsweise nimmt der Gegner eine unvorteilhafte Position ein.

• Einen niedergestreckten Gegner können Sie anschließend ausrauben oder ihm gar den Gnadenstoß versetzen – allerdings müssen Sie sich dafür gegebenenfalls vor Gericht verantworten. (as)



**GAUNEREIEN** Als Räuber fangen Sie klein an. Beispielsweise holen Sie sich ein paar milde Gaben aus dieser unbewachten Kirche.




**POLITIK** Nutzen Sie die Befugnisse Ihres Amts aus. Vorsicht allerdings, wenn es um Absetzungen geht – die Foltermeisterin zerrt Sie anschließend garantiert in den Kerker.




KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99

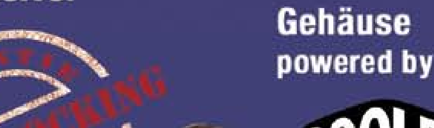
## Core2 Duo X-66 Xtreme GX2
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Extern'

9.000 Punkte 3DMark06®

**Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 CPU @ 2,40 GHz
**Grafik** UltraForce 7950 GX2 MAXX 1024MB @ 600/1500
**Arbeitsspeicher** 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
**Festplatten** 500GB S-ATA II RAID Samsung
**Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard** ABIT AB9 Intel 965
**Wasserkühlung** Prozessor & Grafik inkl. 1x 360er Radiator Extern

oder mtl. ab 50,-
1999,-

Alle Systeme inklusive:






Gehäuse powered by COOLER MASTER

Mainboards powered by abit

## Dual Core FX-6000 Xtreme
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

**Prozessor** AMD Athlon64 X2 3600 CPU @ 2,60 GHz
**Grafik** UltraForce 7900GS MAXX 256MB @ 500/1500
**Arbeitsspeicher** 1GB UltraForce Xtreme DDR2-667
**Festplatten** 200GB S-ATA II Samsung
**Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard** ABIT KN9 nForce 550
**Wasserkühlung** Prozessor & Grafik inkl. 1x 120er Radiator Intern

oder mtl. ab 25,-
999,-
5.000 Punkte 3DMark06®

## Core2 Duo X-66 Xtreme GT
Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'

**Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 CPU @ 2,40 GHz
**Grafik** UltraForce 7950 GT MAXX 512MB @ 600/1500
**Arbeitsspeicher** 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
**Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
**Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard** ABIT AB9 Intel 965
**Wasserkühlung** Prozessor & Grafik inkl. 1x 120er Radiator Intern

oder mtl. ab 33,-
1299,-
6.000 Punkte 3DMark06®

ATI CROSS FIRE

12.000 Punkte 3DMark06®



### 72 cm x 12 cm massiver 5-fach Radiator

Die Kühlreservern des riesigen 5-fach Radiators sind fast unerschöpflich. Selbst bei übertakteten Komponenten und unter absoluter Vollast bleibt das ganze System kühl.

### 5x Ultraleise 120mm Lüfter mit blauen LEDs

Die 5 silbernen 120mm UltraSilent Lüfter sind fast unhörbar. Sie kühlen den Radiator trotz ihrer geringen Lautstärke extrem effizient. Die blauen LEDs wirken hinter dem MESH Gitter absolut edel. Auf Wunsch gibt es die LEDs auch in rot oder grün.

### Komplett Wassergekühltes System

Die enorme Kühlleistung des externen Radiators ermöglicht es, ALLE Komponenten des Systems zu kühlen, inkl. CPU, Grafik, North&Southbridge, Mosfets und Festplatten. Man erhält so nicht nur ein lautloses System, sondern auch ein hervorragendes Übertaktungspotential. Trotz extremster Übertaktung von CPU, Board, Speicher und Grafik bleibt das UltraForce System kühl, leise und stabil.

### Exklusives Design aus Aluminum gebürstet

Die Optik des externen Radiatorgehäuses ist durch das massive gebürstete Aluminium absolut bestechend. Die Front aus schwarzem MESH Gitter verleiht dem Radiator das Aussehen eines exklusiven HIFI Lautsprechers. Somit passt er hervorragend zum Coolermaster Stacker 830, der ebenfalls aus gebürstetem ALU und MESH besteht.



## Das schnellste Serien PC-System der Welt:




2x Radeon® X1950 XTX CROSSFIRE™ Modus



**Prozessor** INTEL Core2 Duo E6600 @ 2,93 GHz
**Grafik** 2x UltraForce X1950XTX CROSSFIRE
**Arbeitsspeicher** 2GB UltraForce Xtreme DDR2-800
**Festplatten** 500GB S-ATA II RAID
**Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
**Mainboard** ABIT AW9D MAX Intel 975X
**Wasserkühlung** Prozessor & Grafik inkl. 1x 600er Radiator Extern (optional erweiterbar)

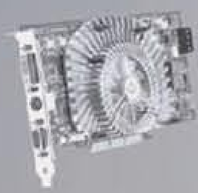
oder mtl. ab 75,-
2999,-

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE

# ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






**WWW.ALTERNATE.DE**

**24 h Bestellhotline: 01805-905040***

* € 0,12 / Minute

## MAINBOARDS

*Sockel 775 Mainboard*

**ASUS P5B**

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM
- 1x U-13v3, 4x S-ATA II, 2x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 10x USB 2.0, Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound



**129,-**

| ABIT | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| KN9 SLI | S, GL, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 139,- |
| KN8 SLI | S, GL, sA | 939 / nF4-SLI | D+ | 89,- |
| AT8 32-X | S, GL, F, sA | 939 / XP3200 | D+ | 164,- |
| AW8D | S, GL, F, sA | 775 / 975X | D2 | 169,- |
| **ASROCK** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| K7S41GX | µATX, S, V, L | A / 741GX | D | 39,- |
| K7NF2-RAID | S, L, sA | A / nF2-U | D | 39,- |
| K8Upgrade-NF3 | S, L, sA | 754 / nF3 | D | 42,- |
| **ASUS** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| M2N-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 134,- |
| M2N32-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF590-SLI | D2 | 179,- |
| Crosshair | S, GL, F, sA | AM2 / nF590-SLI | D2 | 219,- |
| A8N5X | S, GL, sA | 939 / nF4 | D+ | 69,- |
| **DFI** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| Infinity NF Ultra II-M2 | S, GL, F, sA | AM2 / nF4-U | D2 | 99,- |
| nF4 Ultra-D | S, GL, F, sA | 939 / nF4-U | D+ | 119,- |
| **GIGABYTE** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| M55Plus-S3G | S, GL, F, sA | AM2 / nF430 | D2 | 84,- |
| 8I945GMF-RH | µATX, S, V, GL, F | 775 / 945G | D | 99,- |
| **MSI** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| K9N Ultra-2F | S, GL, sA | AM2 / nF570 | D2 | 84,- |
| K8T Neo2-F | S, GL, sA | 939 / K8T800P | D+ | 52,- |
| K8N SLI-FI | S, GL, F, sA | 939 / nF4-SLI | D+ | 94,- |
| P965 Neo-F | S, GL, sA | 775 / P965 | D2 | 99,- |

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

## CPUs

*Tagespreise!*

### INTEL®

| Pentium® D (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 940 | Presler | 3,2 | 2x 2.048 | | 189,- |
| 950 | Presler | 3,4 | 2x 2.048 | | 234,- |
| 960 | Presler | 3,6 | 2x 2.048 | | 329,- |
| **Pentium® M (479)** | | **GHz** | **Cache** | **tray** | **boxed** |
| 750 | Dothan | 1,86 | 1x 2.048 | | 239,- |
| 760 | Dothan | 2,0 | 1x 2.048 | | 289,- |
| 770 | Dothan | 2,13 | 1x 2.048 | | 439,- |
| **Core™ Duo (479)** | | **GHz** | **Cache** | **tray** | **boxed** |
| T2400 | Yonah | 1,83 | 2x 1.024 | | 239,- |
| T2500 | Yonah | 2,0 | 2x 1.024 | | 299,- |
| T2600 | Yonah | 2,16 | 2x 1.024 | | 409,- |
| **Core™ 2 Duo (775)** | | **GHz** | **Cache** | **tray** | **boxed** |
| E6300 | Allendale | 1,86 | 2x 1.024 | 186,- | |
| E6400 | Allendale | 2,13 | 2x 1.024 | 218,- | 229,- |
| E6600 | Conroe | 2,4 | 2x 2.048 | 329,- | |
| E6700 | Conroe | 2,66 | 2x 2.048 | 499,- | 529,- |
| X6800 | Conroe XE | 2,93 | 2x 2.048 | 999,- | |

### AMD

| Athlon™ 64 (939) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 3000+ | Venice | 1,8 | 1x 512 | 58,- | 70,- |
| 3200+ | Venice | 2,0 | 1x 512 | 62,- | 77,- |
| 3500+ | Venice | 2,2 | 1x 512 | 72,- | 90,- |
| 3800+ | Venice | 2,4 | 1x 512 | | 109,- |
| **Athlon™ 64 (AM2)** | | **GHz** | **Cache** | **tray** | **PIB** |
| 3500+ | Orleans | 2,2 | 1x 512 | 78,- | 90,- |
| 3800+ | Orleans | 2,4 | 1x 512 | | 110,- |
| **Athlon™ 64 X2 (939)** | | **GHz** | **Cache** | **tray** | **PIB** |
| 3800+ | Manchester | 2,0 | 2x 512 | 139,- | 159,- |
| 4200+ | Manchester | 2,2 | 2x 512 | | 194,- |
| 4600+ | Manchester | 2,4 | 2x 512 | | 244,- |
| FX-60 | Toledo | 2,6 | 2x 1.024 | | 619,- |
| **Athlon™ 64 X2 (AM2)** | | **GHz** | **Cache** | **tray** | **PIB** |
| 3800+ | Windsor | 2,0 | 2x 512 | 142,- | 149,- |
| 4200+ | Windsor | 2,2 | 2x 512 | | 186,- |
| 4600+ | Windsor | 2,4 | 2x 512 | | 249,- |
| FX-62 | Windsor | 2,8 | 2x 1.024 | | 799,- |

## RAM

*Tagespreise!*

| KINGSTON | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 1,0 GB | 400 / 3-3-3 | 110,- | 102,- |
| DDR HyperX | 1,0 GB | 400 / 2-3-2 | 116,- | 114,- |
| DDR HyperX | 2,0 GB | 400 / 2-3-2 | 232,- | |
| SO-DDR | 1,0 GB | 400 / 3-3-3 | | 122,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | 104,- | 95,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 108,- | 100,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 533 / 4-4-4 | 194,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 204,- | |
| SO-DDR2 | 1,0 GB | 533 / 4 | | 109,- |
| SO-DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5 | | 114,- |
| **MDT** | | **Takt / Timing** | **Kit** | **Single** |
| DDR | 1,0 GB | 400 / 2,5 | 106,- | 106,- |
| DDR | 2,0 GB | 400 / 2,5 | 216,- | |
| SO-DDR | 1,0 GB | 400 / 2,5 | | 117,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | 96,- | 94,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 4-4-4 | 100,- | 99,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 130,- | 117,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 533 / 4-4-4 | 192,- | 214,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 4-4-4 | 202,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 238,- | |
| SO-DDR2 | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | | 97,- |
| SO-DDR2 | 1,0 GB | 667 / 4-4-4 | | 102,- |

| BUFFALO | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR Select | 1,0 GB | 400 / 3-3-3 | | 101,- |
| DDR Select | 1,0 GB | 400 / 2,5 | 108,- | |
| DDR Select | 2,0 GB | 400 / 3-3-3 | 206,- | |
| DDR2 Select | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | 106,- | 99,- |
| DDR2 Select | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 112,- | 104,- |
| DDR2 Select | 2,0 GB | 533 / 4-4-4 | 202,- | |
| DDR2 Select | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 212,- | |
| SO-DDR2 Select | 1,0 GB | 533 / 4-4-4 | | 101,- |
| SO-DDR2 Select | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | | 106,- |
| **GEIL** | | **Takt / Timing** | **Kit** | **Single** |
| DDR Value | 1,0 GB | 400 / 2,5-4-4 | 116,- | 115,- |
| DDR Value | 2,0 GB | 400 / 2,5 | 234,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 136,- | 119,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 242,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 266,- | |
| **A-DATA** | | **Takt / Timing** | **Kit** | **Single** |
| DDR | 1,0 GB | 400 / 3 | | 100,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5 | | 115,- |
| **OCZ** | | **Takt / Timing** | **Kit** | **Single** |
| DDR2 Platinum | 2,0 GB | 800 / 4-5-4 | 258,- | |

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

## GRAFIKKARTEN

### NVIDIA-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EN7600GT/2DHT | PCIe | 256-G3 / GF 7600GT | 154,- |
| EN7900GT/2DHT | PCIe | 256-G3 / GF 7900GT | 249,- |
| EN7950GX2/2PHT | PCIe | 1.024-G3 / GF 7950GX2 | 539,- |
| N6200/TD | AGP | 128-D2 / GF 6200 | 39,- |
| **GAINWARD** | | **MB / Chip** | **€** |
| 7900GT GS | PCIe | 512-G3 / GF 7900GT | 269,- |
| 7800GS Silent GS Plus | AGP | 512-G3 / GF 7800GS | 319,- |
| **LEADTEK** | | **MB / Chip** | **€** |
| PX7900GTX | PCIe | 512-G3 / GF 7900GTX | 399,- |
| PX7950GX2 | PCIe | 1.024-G3 / GF 7950GX2 | 499,- |
| A7800GS TDH | AGP | 256-G3 / GF 7800GS | 239,- |
| **MSI** | | **MB / Chip** | **€** |
| NX7600GS-T2D256EH | PCIe | 256-D2 / GF 7600GS | 109,- |
| NX7600GT-T2D256EZ | PCIe | 256-G3 / GF 7600GT | 179,- |
| FX5200-TDLF | AGP | 128-D2 / GF FX5200 | 33,- |
| **XFX** | | **MB / Chip** | **€** |
| 7600GT XXX | PCIe | 256-G3 / GF 7600GT | 169,- |
| 7950GX2 XT | PCIe | 1.024-G3 / GF 7950GX2 | 549,- |
| 6800XT Black | AGP | 256-G3 / GF 6800XT | 119,- |

### ATI-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EAX1600XT/SILENT/TVD | PCIe | 256-G3 / Rad. X1600XT | 139,- |
| EAX1950XTX/HTVDP | PCIe | 512-G4 / Rad. X1950XTX | 419,- |
| EAX1950 CROSSFIRE/HP | PCIe | 512-G4 / Rad. X1950 | 419,- |
| **GECUBE** | | **MB / Chip** | **€** |
| X1900GT | PCIe | 256-G3 / Rad. X1900 | 189,- |
| X1900XT | PCIe | 256-G3 / Rad. X1900XT | 249,- |
| X1600PRO | AGP | 256-D2 / Rad. X1600PRO | 99,- |
| **MSI** | | **MB / Chip** | **€** |
| RX1600PRO-TDE | PCIe | 256-D2 / Rad. X1600PRO | 89,- |
| RX1900XT-VT2D | PCIe | 256-G3 / Rad. X1900XT | 274,- |
| **SAPPHIRE** | | **MB / Chip** | **€** |
| X1600PRO Ultimate | PCIe | 256-D2 / Rad. X1600PRO | 109,- |
| X1900GT | PCIe | 256-G3 / Rad. X1900GT | 199,- |
| X1900XTX | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900XTX | 359,- |
| X1600PRO | AGP | 256-D2 / Rad. X1600PRO | 109,- |
| X1600PRO | AGP | 512-D2 / Rad. X1600PRO | 129,- |
| **XPERTVISION** | | **MB / Chip** | **€** |
| X1600PRO | AGP | 256-D2 / Rad. X1600PRO | 99,- |
| X850XT | AGP | 256-G3 / Rad. X850XT | 179,- |

## FESTPLATTEN

### IDE

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS728080 | U-133 | 80 | 9 / 2.048 / 7.200 | 41,- |
| HDT722516 | U-133 | 160 | 8 / 8.192 / 7.200 | 52,- |
| HDT725025 | U-133 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | 73,- |
| HDS725050 | U-133 | 500 | 8 / 8.192 / 7.200 | 214,- |
| **MAXTOR** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| 6G160P0 | U-133 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 55,- |
| 6L250R0 | U-133 | 250 | 8 / 16.384 / 7.200 | 74,- |
| 6H500R0 | U-133 | 500 | 8 / 16.384 / 7.200 | 199,- |
| **SAMSUNG** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| SP1654N | U-133 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 54,- |
| SP2514N | U-133 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | 68,- |
| HD300LD | U-100 | 300 | 9 / 8.192 / 7.200 | 88,- |
| HD400LD | U-100 | 400 | 9 / 8.192 / 7.200 | 124,- |
| **SEAGATE** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| ST340015A | U-100 | 41 | 12 / 2.048 / 5.400 | 39,- |
| ST3802110A | U-100 | 80 | 8 / 2.048 / 7.200 | 42,- |
| ST3250824A | U-100 | 250 | 11 / 8.192 / 7.200 | 77,- |
| ST3400641A | U-100 | 500 | 11 / 16.384 / 7.200 | 234,- |
| ST3750640A | U-100 | 750 | 8 / 16.384 / 7.200 | 359,- |
| **WD** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| WD400JB | U-100 | 40 | 9 / 8.192 / 7.200 | 42,- |
| WD800JB | U-100 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 42,- |
| WD2500JB | U-100 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | 71,- |
| WD3000JB | U-100 | 300 | 9 / 8.192 / 7.200 | 89,- |
| WD3200JB | U-100 | 320 | 9 / 8.192 / 7.200 | 94,- |

### S-ATA

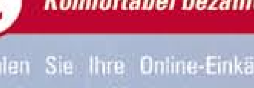
| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS728080 | SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 42,- |
| HDT722516 | SATA2 | 160 | 8 / 8.192 / 7.200 | 56,- |
| HDT722525 | SATA2 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | 75,- |
| **MAXTOR** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| 6V080E0 | SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 44,- |
| 6V250F0 | SATA2 | 250 | 9 / 16.384 / 7.200 | 74,- |
| 6V300F0 | SATA2 | 300 | 9 / 16.384 / 7.200 | 89,- |
| **SAMSUNG** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| HD080HJ | SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 42,- |
| HD160JJ | SATA2 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 55,- |
| SP2004C | SATA2 | 200 | 9 / 8.192 / 7.200 | 64,- |
| SP2504C | SATA2 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | 69,- |
| **SEAGATE** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| ST3250820AS | SATA2 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | 75,- |
| ST3250620AS | SATA2 | 250 | 8 / 16.384 / 7.200 | 79,- |
| ST3250620NS | SATA2 | 250 | 8 / 16.384 / 7.200 | 89,- |
| ST3500630AS | SATA2 | 500 | 8 / 16.384 / 7.200 | 224,- |
| **WD** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| WD800JD | SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 42,- |
| WD1500AD | NCQ | 150 | 4 / 16.384 / 10.000 | 224,- |
| WD1600JS | SATA2 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 59,- |
| WD2000JS | SATA2 | 200 | 9 / 8.192 / 7.200 | 71,- |
| WD2500KS | SATA2 | 250 | 9 / 16.384 / 7.200 | 76,- |
| WD3200KS | SATA2 | 320 | 9 / 16.384 / 7.200 | 97,- |
| WD4000YR | | 400 | 9 / 16.384 / 7.200 | 159,- |

## DVD-LAUFWERKE

*Sockel 775 Dual Core CPU*

**INTEL® Pentium® D 945**

- „Presler"
- Kerntakt: 3,4 GHz
- Bustakt: 800 MHz
- 2x 2.048 KB L2 Cache
- boxed inkl. Lüfter

**169,-**

### ATAPI

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| AOPEN DUW1616L Pro | 16x / 8x | | 39,90 |
| LG GSA-H20LB schwarz | 16x / 6x | 44,- | 47,- |
| LITEON SHM-165P6S* | 16x / 8x | 39,- | |
| NEC ND-4570 schwarz | 16x / 8x | 42,- | |
| NEC ND-4571* | 16x / 8x | 44,- | |
| PIONEER DVR-111D* | 16x / 8x | 44,- | |
| PIONEER DVR-111* | 16x / 8x | 47,- | |
| **Blu-ray** | **-R / -RE** | **bulk** | **Kit/ret.** |
| PIONEER BDR-101A* | 2x / 2x | 849,- | |

### USB 2.0

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| PHILIPS SPD3000CC | 16x / 8x | | 69,- |
| PLEXTOR PX-608U | 8x / 4x | | 149,- |
| SAMSUNG SE-S164L schwarz | 16x / 8x | | 69,- |

### S-ATA

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| PLEXTOR PX-760SA | 18x / 10x | | 114,- |
| SAMSUNG SH-W163A schw. | 16x / 8x | 44,- | |

* in beige oder schwarz lieferbar

## NETZWERK & KOMMUNIKATION

### Wireless LAN

| AVM | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Box WLAN 3030 | 54 | Router/Modem | 114,- |
| FRITZ!Box WLAN 3070 | 54 | Router/Modem | 134,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7050 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 159,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7170 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 189,- |
| **D-LINK** | **Mbit/s** | **Typ** | **€** |
| DWL-G132 | 108 | USB2.0-Stick | 45,- |
| DWL-G520 | 108 | PCI | 44,- |
| DWL-2100AP | 108 | Access Point | 84,- |
| DI-624 | 108 | Router | 67,- |
| **LINKSYS** | **Mbit/s** | **Typ** | **€** |
| WMP54G | 54 | PCI | 34,- |
| WRT54G-DZ | 54 | Router | 64,- |
| **NETGEAR** | **Mbit/s** | **Typ** | **€** |
| WPN311 RangeMax | 108 | PCI | 49,- |
| WPN111 RangeMax | 108 | USB2.0-Stick | 49,- |
| WG511T | 108 | PC-Card | 39,- |
| WPN802 RangeMax | 108 | Access Point | 79,- |
| WPN824 RangeMax | 108 | Router | 79,- |

### Modems

| AVM | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Card PCI v2.1 | ISDN | PCI | 59,- |
| FRITZ!Card USB v2.1 | ISDN | USB | 59,- |
| FRITZ!Card PCMCIA | ISDN | PC-Card | 169,- |
| **DEVOLO** | **Art** | **Typ** | **€** |
| MicroLink 56K | analog | PCI | 26,- |
| MicroLink 56K Fun | analog | USB | 44,- |
| MicroLink ADSL Fun | DSL | USB | 54,- |
| **Diverse** | **Art** | **Typ** | **€** |
| Voice Modem 56k | analog | PCI | 12,- |
| D-LINK DSL-380T | DSL | RJ-45 | 47,- |

### Router

| Diverse | Art | Ports | € |
|---|---|---|---|
| AVM FRITZ!Box 2030 | DSL-Modem | 2 | 92,- |
| AVM FRITZ!Box 2070 | DSL-Modem | 4 | 89,- |
| AVM FRITZ!Box Fon 5050 | DSL/VoIP | 2 | 134,- |
| D-LINK DI-604 | DSL | 4 | 32,- |
| NETGEAR RP614 | DSL | 4 | 34,- |

## PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

*PCIe Grafikkarte*

**XPERTVISION GF7950GT**

- NVIDIA® GeForce® 7950 GT
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 550 MHz Chiptakt
- 2x DVI, TV-Out
- inkl. Kühler und Lüfter



**269,-**

| PC-Gehäuse | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|
| CASETEK Roma | Midi | – | 39,- |
| COOLERMASTER Centurion 5 | Midi | – | 54,- |
| COOLERMASTER Stacker | Big | – | 133,- |
| ENERMAX CA-3020 | Midi | – | 29,90 |
| ENERMAX CA-3030 | Midi | – | 44,- |
| GIGABYTE Triton | Midi | – | 79,- |
| GIGABYTE Triton | Midi | – | 79,- |
| LIAN LI PC-60A PlusII | Midi | – | 129,- |
| LIAN LI PC-V1000B Plus | Midi | – | 199,- |
| THERMALTAKE Soprano* | Midi | – | 67,- |
| THERMALTAKE Tsunami* | Midi | – | 104,- |
| THERMALTAKE Armor* | Big | – | 129,- |

* inkl. Windows Kit

| Netzteile | Leistung | Typ | € |
|---|---|---|---|
| COOLERMASTER eXtremePower | 380 W | ATX2 | 44,- |
| COOLERMASTER RealPower | 450 W | ATX2 | 79,- |
| ENERMAX Liberty | 400 W | ATX2 | 69,- |
| ENERMAX Liberty | 500 W | ATX2 | 99,- |
| SEASONIC S12-500HT | 500 W | ATX2 | 111,- |
| SHARKOON SHA350-8P | 350 W | ATX2 | 34,- |
| SHARKOON SilentStorm | 480 W | ATX2 | 84,- |
| SILVERSTONE ST56F | 560 W | ATX2 | 89,- |
| THERMALTAKE PP Bluelight | 460 W | ATX2 | 69,- |

## BAREBONES

| ASUS | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| Vintage2-PE2 | S, V, L, sA | 775 / P4M890 | 109,- |
| Pundit-PH1 | S, V, L, F | 775 / XP200 | 159,- |
| Pundit-PH4 | S, V, GL, F | 775 / 945G | 169,- |
| **BIOSTAR** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **€** |
| iDEQ N1 | S, V, L, sA | 754 / nF410 | 164,- |
| iDEQ 210P | S, GL, F, sA | 754 / nF3 | 199,- |
| iDEQ C1 | S, L, sA | 775 / P4M800 | 159,- |

| MSI | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| MEGA mPC 800K | S, V, L, F | 754 / K8M800 | 169,- |
| Hetis 915 | S, V, GL, F | 775 / 915GL | 179,- |
| **SHUTTLE** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **€** |
| SK21G | S, V, L, F, sA | 754 / K8M800CE | 164,- |
| SN95G5V3 | S, GL, F | 939 / nF3-250GB | 234,- |
| SD11G5 | S, V, GL, F | 479 / 915GM | 399,- |
| SD36G5M ViiV | S, V, GL, F, sA | 775 / 945G | 374,- |

## PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

### PC-Systeme

| SYSTEA | Prozessor | RAM | HDD | Laufwerk | Grafik | € |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Emerald H601 | Sempron™ 64 3200+ | 512 MB | 80 GB | DVD-ROM | VIA S3 Graphics DeltaChrome | 339,- |
| Ruby H601 | Athlon™ 64 3200+ | 512 MB | 160 GB | DVD±RW DL | 128 MB GeForce 6200 TC, PCIe | 419,- |
| Diamond H601 | Athlon™ 64 3800+ | 1.024 MB | 250 GB | DVD±RW/DL | 256 MB Radeon X1600XT, PCIe | 679,- |
| Brilliant H601 | Athlon™ 64 X2 4800+ | 2.048 MB | 2x 250 GB | DVD±RW/DL | 256 MB GeForce 7900GT, PCIe | 1.269,- |

### Notebooks

| ASUS | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A3FP-8015P | Core Duo T2400 | 15,0 | 1.024 MB | 100 GB | DVD±RW DL | XP Pro | 1.279,- |
| A6F-AP052H | Core Duo T2050 | 15,4 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home | 979,- |
| A6RP-AP014H | Celeron-M 420 | 15,4 | 512 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, MS Works | 769,- |
| A6T-AP005H | Turion 64 X2 TL-52 | 15,4 | 1.024 MB | 100 GB | DVD±RW DL | XP Home, GeForce Go 7600, Webcam | 1.129,- |
| **SAMSUNG** | **Prozessor** | **Display** | **RAM** | **HDD** | **Laufwerk** | **Ausstattung** | **€** |
| M55-T2500 Breeton | Core Duo T2500 | 17,0 | 1.024 MB | 100 GB | DVD±RW DL | XP Pro | 2.299,- |
| Q35-T2300 Cotezaa | Core Duo T2300E | 12,1 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, Bluetooth | 1.199,- |
| X11-T2300 Culesa | Core Duo T2300 | 14,0 | 512 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, Bluetooth | 1.299,- |

## TFT-MONITORE

| BELINEA | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| 1705S1 | si | 8 | 17,0 | Sound | 169,- |
| 1905G1 | gr | 8 | 19,0 | | 209,- |
| 101927 | si | 4 | 19,0 | DVI-D/Sound | 279,- |
| 102035W | bl | 16 | 20,1 | DVI-D/USB/Sound | 414,- |
| **BENQ** | | **ms** | **Zoll** | **Merkmale** | **€** |
| FP71G+ | si | 8 | 17,0 | | 159,- |
| FP91G+ | si | 8 | 19,0 | DVI-D/Pivot | 224,- |
| FP93GX | si | 2 | 19,0 | DVI-D | 299,- |
| FP202W | bl | 8 | 20,1 | DVI-D | 369,- |
| **EIZO** | | **ms** | **Zoll** | **Merkmale** | **€** |
| S1931SH-GY | gr o. bl | 16 | 19,0 | DVI-D/Sound | 459,- |
| S2410W | gr o. bl | 16 | 24,0 | 2x DVI-I/USB | 1.399,- |
| **IIYAMA** | | **ms** | **Zoll** | **Merkmale** | **€** |
| E1700S | si o. bl | 5 | 17,0 | DVI-D/Sound | 189,- |
| E1900S | si o. bl | 5 | 19,0 | DVI-D/Sound | 249,- |
| **SAMSUNG** | | **ms** | **Zoll** | **Merkmale** | **€** |
| 930BF | bl | 4 | 19,0 | DVI-D | 269,- |
| 204B | si | 5 | 20,1 | DVI-D/Pivot | 439,- |
| 215TW | si | 8 | 21,0 | DVI-D/Sound/Pivot | 549,- |
| **Diverse** | | **ms** | **Zoll** | **Merkmale** | **€** |
| ASUS MM19SE | si | 8 | 19,0 | Sound | 209,- |
| HANNSG HC194DP | si | 8 | 19,0 | DVI-I/Sound | 194,- |
| HANNSG HW191DP | si | 5 | 19,0 | DVI-D/Sound | 199,- |
| NEC 90GX2 | si | 4 | 19,0 | DVI-D/USB | 369,- |
| NEC 20WGX2 | si | 6 | 20,1 | DVI-D/USB | 549,- |

*20,1" Widescreen TFT-Monitor*

**VIEWSONIC VX2025wm**

- 1.680x1.050 Pixel Auflösung (16:10)
- Kontrast: 800:1
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Reaktionszeit: 8 ms (gray to gray)
- VGA, DVI-D
- schwarz

**429,-**

## EINGABE & GAMING

### Tastaturen

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets | USB | 47,- |
| LOGITECH Media Keyboard Elite | USB, PS/2 | 25,- |
| LOGITECH Cordless Desktop S510 | USB | 54,- |
| MS Wired Keyboard 500 | PS/2 | 9,- |
| MS Digital Media Pro Keyboard | USB, PS/2 | 26,- |
| SAITEK Eclipse Keyboard | USB | 37,- |
| SHARKOON Luminous Mediaboard | PS/2, USB | 24,- |

### Gamepads & Joysticks

| LOGITECH | Typ | € |
|---|---|---|
| Dual Action Pad | Gamepad | 22,- |
| Rumblepad II | Gamepad | 26,- |
| Cordless Rumblepad II | Gamepad | 39,- |
| **SAITEK** | **Typ** | **€** |
| Cyborg EVO | Joystick | 29,- |
| X52 Hotas | Joystick | 99,- |

### Mäuse

| LOGITECH | Anschluss | € |
|---|---|---|
| MX400 | USB, PS/2 | 34,- |
| MX518 | USB, PS/2 | 44,- |
| G5 Laser Mouse | USB | 59,- |
| G7 Cordless Laser Mouse | USB | 79,- |
| **Diverse** | **Anschluss** | **€** |
| MS Comfort Optical Mouse 3000 | USB, PS/2 | 19,- |
| MS Habu Gaming Mouse | USB | 52,- |
| RAZER Copperhead Gaming Mouse | USB | 59,- |
| SAITEK Gaming Mouse 1600 | USB | 29,- |

### Mauspads & Zubehör

| Diverse | Farbe | € |
|---|---|---|
| COMPAD Speed-Pad | grau | 17,- |
| EVERGLIDE Titan MonsterMat | schwarz | 20,- |
| RAZER Mantis Speed | schwarz | 24,90 |
| RAZER Mantis Control | schwarz | 24,90 |

## SOUND

| Soundkarten | Typ | € |
|---|---|---|
| CREATIVE X-Fi Xtreme Music | PCI | 99,- |
| CREATIVE X-Fi Platinum | PCI | 159,- |
| CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition | PCI | 209,- |
| TERRATEC Aureon 5.1 | PCI | 18,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital | PCI | 49,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Universe | PCI | 149,- |

| Headsets | Anschluss | € |
|---|---|---|
| LOGITECH Precision Gaming | Klinke | 29,- |
| PLANTRONICS Audio 350 | Klinke | 34,- |
| SAITEK GH20 Vibration | USB/Klinke | 29,- |
| SHARKOON Majestic 5.1 III | USB | 39,- |
| SENNHEISER PC 160 | Klinke | 69,- |
| SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer | Klinke | 79,- |

## GAMES

| Action | € |
|---|---|
| Battlefield II | 46,- |
| Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon | 9,- |
| Blazing Angels Squadron of WWII | 42,- |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | 47,- |
| Half Life I Anthology | 19,- |
| Peter Jacksons King Kong | 42,- |
| Quake 4 | 19,- |
| Ravenshield Athena Sword Addon | 9,90 |
| Star Wars - Battlefront II | 39,- |
| **Rollenspiele & Adventures** | **€** |
| Dark Age of Camelot Bundle | 28,- |
| Dungeon Siege II | 27,- |
| Everquest 2 - Kingdom of Sky Addon | 24,- |
| Guild Wars | 42,- |
| Guild Wars - Factions Addon | 42,- |
| Heroes of Might&Magic 5 | 45,- |
| The Elder Scrolls IV - Oblivion | 42,- |
| Titan Quest mit dt. Untertiteln | 42,90 |
| World of Warcraft | 24,- |

| Strategie | € |
|---|---|
| Age of Empires III | 44,- |
| Civilization IV | 46,- |
| C&C Generäle - Die Stunde Null Addon | 9,90 |
| Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II | 45,- |
| Warcraft III - Reign of Chaos Addon | 12,- |
| Warcraft III - Frozen Throne Addon | 12,- |
| Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne | 19,- |
| **Sport & Simulation** | **€** |
| Biathlon 2006 | 28,- |
| Die Sims 2 | 47,- |
| Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon | 29,- |
| Die Sims 2 - Nightlife Addon | 29,- |
| DTM Race Driver 3 | 44,- |
| FIFA 06 | 47,- |
| Flight Simulator 2004 | 34,- |
| Fussballmanager 06 | 47,- |
| Need for Speed - Underground 2 Classic | 19,- |
| Need for Speed - Most Wanted | 47,- |
| NHL 06 | 47,- |

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

**Lieferung On-Demand**

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

**Komfortabel bezahlen**

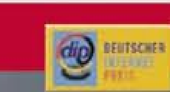
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

**Bücher@ALTERNATE**

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

**PC-Builder**

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







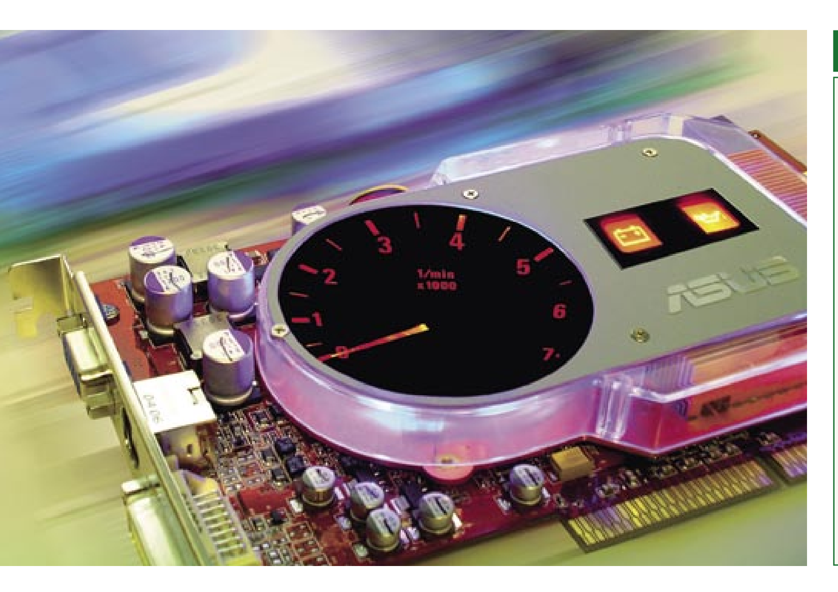



ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040 *
Fax: 01805-905020 *
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr



## Arbeitsmaterial

- **Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen**
  Heft-DVD, WEBCODE 242U
  http://support.ati.com/ics/support/default.asp?deptID=894&task=knowledge&questionID=22378
- **Ati Tool 0.25 Beta 14**
  Heft-DVD, WEBCODE 24TK
  www.techpowerup.com/downloads/259
- **Ati Tool Logitech G15-Applet**
  WEBCODE 242W
  www.g15-applets.de/ati-tool-ver01-t461.html
- **Forcewareunlock (für Nvidia-Grafikkarten)**
  Heft-DVD, WEBCODE 2423
  http://downloads.guru3d.com/download.php?det=815
- **LCD Studio (Lizenz ist kostenlos)**
  WEBCODE 242Y
  www.lcdstudio.com/site20/download.php
- **Nvflash 5.18 für Windows (Flash-Tool für VGA-BIOS)**
  WEBCODE 242Z
  www.ngohq.com/showthread.php?t=6531

# VGA-Tipps

**AUF DVD**
- Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
- Ati Tool 0.25 Beta 14
- Forcewareunlock

Sie haben Fragen zur neuen Forceware-Menüoberfläche oder wollen wissen, wie Sie Ihren 3D-Beschleuniger optimal überwachen? Unsere Tipps helfen!

Bei uns erfahren Sie nicht nur, wie Sie bei der neuen Forceware-Oberfläche zusätzliche Optionen freischalten und was Sie dabei beachten sollten. Besitzen Sie eine Logitech-G15-Tastatur, zeigen wir zusätzlich noch, wie Sie mit der Anzeige des Tastenbretts Taktraten und Temperaturen Ihrer Grafikkarte überwachen.

## OC-Funktion bei der neuen Forceware-Oberfläche

Das Forcewareunlock-Tool funktioniert auch bei der Forceware der Version 91.31 und 91.33 mit der neuen Menüoberfläche. Nach dem Ausführen der „reg"-Datei ist unter „Leistung" der neue Eintrag „Übertaktungs-Konfiguration ändern" verfügbar. Hier können Sie die Grafikkarte wie gewohnt automatisch oder manuell übertakten. Vorsicht: Der obere Schieberegler wird nun zum Übertakten des Grafikspeichers verwendet. Sobald Sie die Grafikkarte übertakten, ist in der Forceware ein Haken vor „Lüfter stets auf höchster Geschwindigkeitsstufe betreiben" aktiviert. Entfernen Sie diesen Haken, rotiert der Lüfter aber weiterhin auf der höchsten Stufe (auch im 2D-Modus). Sobald Sie das Forceware-Menü wieder schließen und erneut öffnen, ist der Haken automatisch wieder gesetzt. Anwender von Silent-PCs sollten also zu anderen Übertaktungsprogrammen, zum Beispiel Powerstrip oder Riva Tuner, greifen.

## Windows-Version von BIOS-Flash-Tool Nvflash

Nvflash ist ein von Nvidia programmiertes und nicht für die Öffentlichkeit bestimmtes DOS-Programm, mit dem Sie ein VGA-BIOS auslesen und auch neu aufspielen können. Die Webseite www.Ngohq.com hat das Tool nun so modifiziert, dass sich auch unter Windows ein BIOS-Update durchführen lässt. In Zeiten, in denen nicht mehr alle Rechner ein Diskettenlaufwerk besitzen, ist die Windows-Version sicherlich eine große Hilfe. Das von Ngohq.com modifizierte Nvflash-Programm basiert allerdings lediglich auf der Version 5.18. Das BIOS-Update einer Geforce 7900 GT ist mit dieser alten Version beispielsweise nicht möglich. Die uns bekannte aktuelle Nvflash-Version auf DOS-Ebene trägt die Versionsnummer 5.34.

Entpacken Sie zunächst die Datei „nvflash.zip" in ein beliebiges Verzeichnis, etwa „C:\nvflash". Nun rufen Sie über „Start", „Ausführen" und die Eingabe von „cmd" die Eingabeaufforderung auf. Geben Sie im Fenster den Befehl „cd\" ein und wechseln Sie mit der Eingabe von „cd nvflash" ins passende Verzeichnis. Um ein BIOS zu sichern, geben Sie den Parameter „nvflash.exe -b biosalt.rom" ein. Mit dem Befehl „nvflash.exe biosneu.rom -4 -5 -6" spielen Sie das neue BIOS auf.

## Probleme mit Ati-Karten und Nforce4-Mainboard beheben

Sollten Sie ein Nforce4-Mainboard zusammen mit einer Ati-Karte der X1000-Serie betreiben und Abstürze beim Start von 3D-Anwendungen feststellen, hat Ati einen passenden Treiber für Sie parat. Es handelt sich dabei um ein rund 65 MByte großes Catalyst-Treiberpaket, das auf Version 6.5 basiert und das wir für Sie auf die Heft-DVD gepackt haben.

## Temperatur und Takt mit Logitech G15 überwachen

Das Ati Tool kann sowohl bei Ati- als auch bei Nvidia-Grafikkarten eingesetzt werden, um den Chip- und Speichertakt sowie die GPU-Temperatur anzuzeigen. Mit etwas Aufwand lassen sich diese Informationen auch auf dem Display der Logitech-G15-Tastatur einblenden. Auf diese Weise sehen Sie direkt im Spiel, wie sich die Werte verändern.

Laden Sie zunächst das Ati-Tool-Applet herunter und entpacken Sie die Zip-Datei in ein beliebiges Verzeichnis. Hier finden Sie auch die Datei „lcd_fonts.zip" mit weiteren Schriftarten. Diese Fonts kopieren Sie ins Verzeichnis „C:\Windows\Fonts". Laden Sie jetzt das LCD Studio herunter und beantragen Sie unter www.lcdstudio.com/site20/GetBetaLicense.php (WEBCODE 242X) eine kostenlose Lizenz. Nach der Installation des LCD Studios kopieren Sie die Ihnen per E-Mail zugesandte Lizenzdatei „License.xml" ins Installationsverzeichnis (Standard: „C:\Programme\Lcdstudio").

Beim ersten Start des Programms wird ein Setup-Assistent aufgerufen. Wählen Sie unter „Display Selection" das Logitech-G15-Keyboard aus und klicken Sie auf „Next". Im Hauptmenü öffnen Sie über „File" – „Load" das G15-Appled mit dem Dateinamen „ati tool 01.xds". Jetzt starten Sie auch das Ati Tool. Bitte beachten Sie: Damit das Ati Tool auf der G15-Tastatur eingeblendet wird, müssen sowohl das Ati Tool als auch das LCD Studio permanent im Hintergrund mitlaufen. (dw)

**Meine Garantie für Sie:**
**Die Zufriedenheitsgarantie!**
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
**Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow**
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

# GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

**Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb**

**Nr. 30**
ab 27. September 2006




www.GREY-COMPUTER.de



# Wir wollen Ihre Frau

**davor warnen, dass bald noch etwas schärferes im Haushalt einzieht!**



## Quad SLI

Core 2 Duo (E6600)2.4GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
ASUS Mainboard P5N SLI
250GB Samsung SATA HD
2x 1024 MB GeForce 7950GX2
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Armor Tower

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reperaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**1999.95**



## Core 2 Duo

E 6700 2x 2.667GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
ASUS Mainboard
250GB Samsung SATA HD
1024 MB EVGA GeForce 7950GX2
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Tsunami

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reperaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**1555.55**



## Core 2 Duo

E 6600 2 x2.400GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
ASUS Mainboard
250GB Samsung SATA HD
512 MB MSI 7900GTO wie 7900GTX jedoch 660MHz Memorytakt -> 10.000 Punkte 05
18x Double Layer Samsung
600W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Soprano

Angebot ist limitiert. Sie werden keinen Rechner in dieser Preisklasse mit einer anderen 3D Karte finden, der diese 3D Performance liefert. Die verfügbare Menge der Grafikkarte ist begrenzt. Nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit! 60 Monate Garantie, etc.

**999.99**



## A64 X2 5000+

Athlon 64 X2 Dualcore 5000+ AM2
1024 MB DDR-2 Kingston
MSI K9N NEO-F
300GB Samsung SATA HD
1024 MB EVGA GeForce 7950GX2
16x Double Layer LG GSA-H10AS
600W Thermaltake Netzteil
Thermaltake Soprano

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reperaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**1399.99**



## A64 X2 4600+

Athlon 64 X2 Dualcore 4600+ AM2
1024 MB DDR-2 Kingston
MSI K9N NEO-F
400GB Samsung SATA 16 MB Cache
512 MB MSI ATI R X1900XT
16x Lightscribe Samsung
600W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Armor jr.

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reperaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**1159.99**



## Intel E6300

Core 2 Duo 1.870GHz 2MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
ASUS o. MSI Mainboard
250GB Samsung SATA HD
256 MB EVGA GeForce 7300 passiv
18x DVD +/- R(W) Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Turtle Midi Tower Chenbro

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reperaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**599.99**



wahlweise schwarz oder silber

## A64 X2 4600+

Athlon 64 X2 Dualcore 4600+ AM2
1024 MB DDR-2 Kingston
MSI K9N NEO-F
250GB Samsung SATA HD
256 MB EVGA GeForce 7900GT KO
16x Lightscribe Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Thermaltake Soprano

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reperaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**949.99**



wahlweise schwarz oder silber

## A64 3800+

Athlon 64 3800+
1024 MB DDR Speicher
MSI Mainboard
250GB Samsung SATA
256 MB nVIDIA GeForce 7900GS
16x Lightscribe Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Thermaltake Soprano

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reperaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**699.95**




## 17"Centrino

Intel Pentium M735 1700MHz
256 MB nVIDIA Geforce 6600
1024 MB DDR Speicher
120 GB Festplatte 5.400U
DVD Brenner DL
Intel WLAN 54 Mbit
integrierter Nummernblock

**36 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reperaturabholservice, 36 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

**999.99**

**GREY COMPUTER COLOGNE GmbH**
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

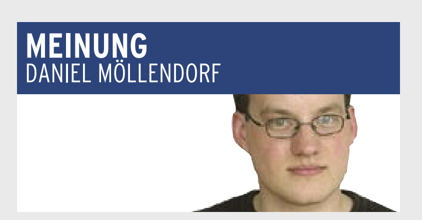
**Sommer-Öffnungszeiten Werksverkauf**
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert.

# HARDWARE

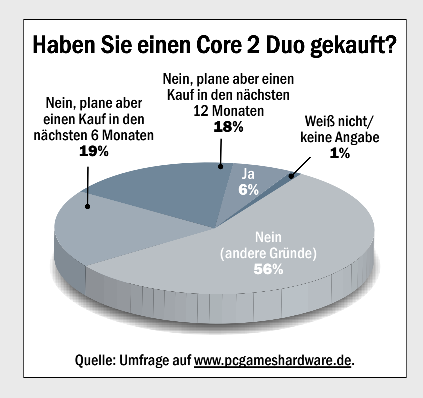
News | Gerüchte | Meldungen

## MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Ich hab es doch gleich gesagt ...“

**Eigentlich mag ich diesen altklugen Satz nicht. Doch diese Worte gingen mir in den letzten Wochen häufig durch den Kopf. Schließlich wollte es mir damals so recht niemand glauben, als ich Ende März vom Intel Developer Forum zurückkam. Im Gepäck: Souvenirs aus San Francisco und erste Benchmark-Ergebnisse vom Conroe, Intels neuer Prozessorgeneration. Den Begriff Core 2 Duo gab es damals noch nicht. Eilig lud ich die ersten Werte hoch und trat im Forum eine Welle von Misstrauen und Anfeindung los: „Verarsche“ oder „Wahrscheinlich waren die Benchmarks optimiert“ nur als Beispiele. Mittlerweile, gut ein halbes Jahr später, sind die Stimmen von damals sehr ruhig geworden. Kein Wunder: Core-2-Duo-CPUs sind verfügbar und weisen den Athlon 64 aktuell in seine Schranken. Vielleicht sollte man sich künftig nicht persönlich angegriffen fühlen, wenn ein Artikel den Lieblingshersteller mal nicht ganz so gut aussehen lässt. Ich kaufe jedenfalls grundsätzlich da, wo ich am meisten Leistung fürs Geld bekomme, und nicht bei dem Hersteller, dessen Logo mir besser gefällt.**




Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

## PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie uns einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto "Leser helfen Lesern": Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

**Webcodes**
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code einfach im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode“.

MX REVOLUTION

## Logitech: Spielermaus mit innovativem Rad

Wie üblich kommt bei der neuen Logitech-Maus ein optischer Sensor zum Einsatz. Stark überarbeitet haben die Logitech-Jungs das Mausrad. Dieses besitzt eine Art Kupplung, die dem Rad je nach Aufgabe unterschiedliche Fähigkeiten verleiht. Wenn Sie Filme schauen oder im Internet unterwegs sind, arbeitet es ohne Rasterung. So scrollen Sie mit wenigen Umdrehungen beispielsweise extrem schnell durch ein langes Excel-Dokument. Starten Sie jedoch ein Spiel, schaltet die Steuerung automatisch die Kupplung ein. Das Rad besitzt dann eine Rasterung und arbeitet deutlich langsamer. Dadurch können Sie beispielsweise bei einem Action-Spiel präzise die Waffen durchschalten. Im Daumenbereich besitzt die neue Logitech-Maus ebenfalls ein Rad. Das eignet sich zum Zoomen oder zum Hin-und-her-Schalten zwischen mehreren Programmen. Auf der Games Convention konnten wir die MX Revolution erstmals Probe spielen. Erster Eindruck: super. Die Neuerungen haben jedoch ihren Preis: stolze 100 Euro.
**Info: www.logitech.de**

HABU

## Neue Maus von Microsoft/Razer

Bei Spieler-Hardware kooperiert Microsoft jetzt mit Razer. Das erste gemeinsame Produkt: die Maus Habu. Der Laser-Sensor arbeitet mit 2.000 dpi. Die Abtastrate lässt sich per Tastendruck reduzieren. Um die Maus optimal Ihrer Hand anzupassen, tauschen Sie einfach die Seitenschalen aus. So können Sie auch die Position der Seitentasten verändern. Die Teflonfüße sind für ein gutes Gleitverhalten, die gummierten Haupttasten für eine optimale Ergonomie gedacht. Ab Oktober liegt die Habu für 60 Euro im Händlerregal.
**Info: www.microsoft.de**



FANG/MERC

## Eingabegeräte von Ideazon

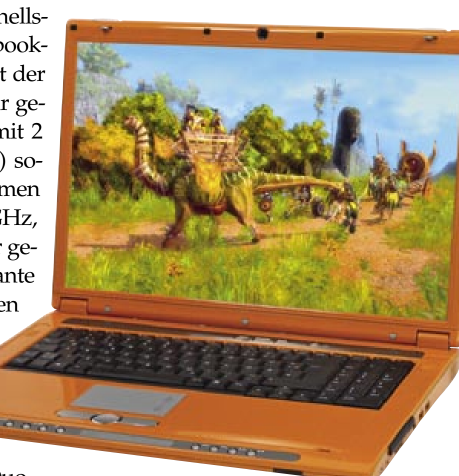


Beim Fang handelt es sich um ein Tastenfeld mit 41 programmierbaren Knöpfen. Das Merc ist dagegen eine komplette Tastatur, die an der linken Seite über ein zusätzliches Tastenfeld verfügt. Dieses ähnelt dem Fang, ist jedoch kleiner und hat nur 34 programmierbare Knöpfe. Das Fang kostet rund 30 Euro, das Merc etwa 40 Euro.
**Info: www.zboard.com**

T7400

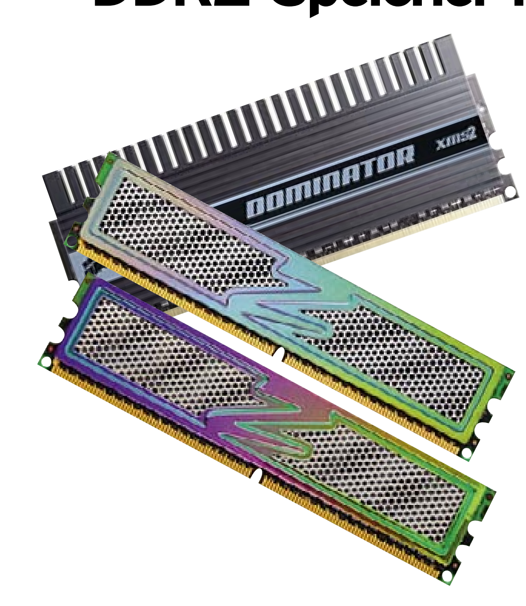
## Erster Test: Core 2 Duo Mobile

Keine Frage: Der Core 2 Duo (Conroe) ist der schnellste Spiele-Prozessor. Jetzt bringt Intel eine Notebook-Version des Zweikerners. Core 2 Duo Mobile heißt der Prozessor offiziell. Wie bei der Desktop-Version für gewöhnliche PCs gibt es zunächst zwei Varianten mit 2 MByte Cache (T5500/1,67 GHz, T5600/1,83 GHz) sowie drei Modelle, die sogar auf 4 MByte gemeinsamen Zwischenspeicher zugreifen können (T7200/2,0 GHz, T7400/2,17 GHz, T7600/2,33 GHz). Anders als der gewöhnliche Core 2 Duo taktet bei der Mobile-Variante der FSB nur mit 166 statt 266 MHz. Die Prozessoren eignen sich ausschließlich für den Sockel 479 und passen daher nicht auf normale Hauptplatinen. Im ersten Test mit dem Notebook X17 Core 2 von Cyber System (siehe Bild) war der Core 2 Duo T7400 bis zu 27 Prozent schneller als der Vorgänger Core Duo T2600 (beide 2,16 GHz).
**Info: www.intel.de**



DOMINATOR/PC2-9000 TITANIUM ALPHA VX2

## DDR2-Speicher für Übertakter




Bei der neuen Dominator-Reihe verwendet Corsair eine innovative Kühlung: Zunächst leitet die Rückseite der Chips die Abwärme durch die Platine. Für Extra-Kühlung sorgen die Kühlrippen. Vorerst gibt es zwei 2.048-MByte-Pärchen: TWIN2X2048-8888C4DF (DDR2-1111, 4-4-4-12, 2,4 Volt, etwa 600 Euro) und TWIN2X2048-8500C5D (DDR2-1066, 5-5-5-15, 2,2 Volt, etwa 380 Euro). OCZ will dagegen sogar DDR2-1120-Speicher anbieten: Die beiden Gigabyte-Module laufen bei 2,4 Volt mit den Latenzen 5-5-5-15. Die verwendeten Kühler sollen dabei dank individueller Färbung bei jedem Speicherriegel unterschiedlich aussehen. Ein Preis für das Modul-Kit PC2-9000 Titanium Alpha VX2 ist nicht bekannt.
**Info: www.corsairmemory.com**
**www.ocz-technology.com**

PC GAMES HARDWARE

## GC: Wir haben den schnellsten PC




13.182 Punkte im 3D Mark 06 – das ist weltweit das viertbeste Ergebnis und der eindeutig schnellste Wert auf der diesjährigen Games Convention. Zu sehen war der Rekord-PC am Gemeinschaftsstand von unserem Partnermagazin **PC Games Hardware** und dem Speicherhersteller G.Skill. Hier zeigte Übertaktungsprofi Michael Schnetzer (siehe Bild), wie er mit Trockeneiskühlung Intels Core 2 Extreme X6800 auf minus 70 Grad Celsius und 4.400 MHz bringen konnte (Standardtakt: 2.933 MHz).
**Info: www.pcgameshardware.de**



### Künftig weniger Ati-Partner?

AMD hat Ati gekauft, die ersten Konsequenzen könnten jetzt Atis Grafikkartenpartner zu spüren bekommen: Angeblich sollen kleinere Hersteller bald keine Karten mit Ati-Chip mehr fertigen. Derzeit habe Ati 15, brauche aber angeblich nur fünf Partner.
**Info: www.ati.de**

### Samsung: 400 GByte für 120 Euro

Zum Kampfpreis bietet die SATA-Festplatte HD401LJ 16 MByte Zwischenspeicher (Cache) und 7.200 Umdrehungen pro Minute. Daten schreibt die Platte mit einer Geschwindigkeit von rund 60 MByte in der Sekunde. Die Lesegeschwindigkeit beträgt etwa 55 MByte pro Sekunde.
**Info: www.samsung.de**

### Windows Vista: Preise und Verfügbarkeit

Der US-Versender www.amazon.com war am schnellsten und hat das neue Betriebssystem bereits in die Angebotsliste aufgenommen. Der Shop gibt an, dass Vista ab dem 30. Januar 2007 verfügbar ist. Die Vollversion „Home Basic“ soll dabei etwa 200 US-Dollar und die Premium-Variante 40 Dollar mehr kosten. Für die Business-Version zahlen Firmen 300 Dollar, Windows Vista Ultimate kostet sogar 400 Dollar. Etwas preiswerter sind die Update-Versionen: Die Variante „Home Basic Upgrade“ gibt es für 100, das Premium-Modell für 160 Dollar. Die Business-Version kostet als Update rund 200 Dollar und die Ultimate-Variante stolze 260 Dollar.
**Info: www.amazon.com**

### Nvidia: Neuer Grafikchip noch im Herbst?

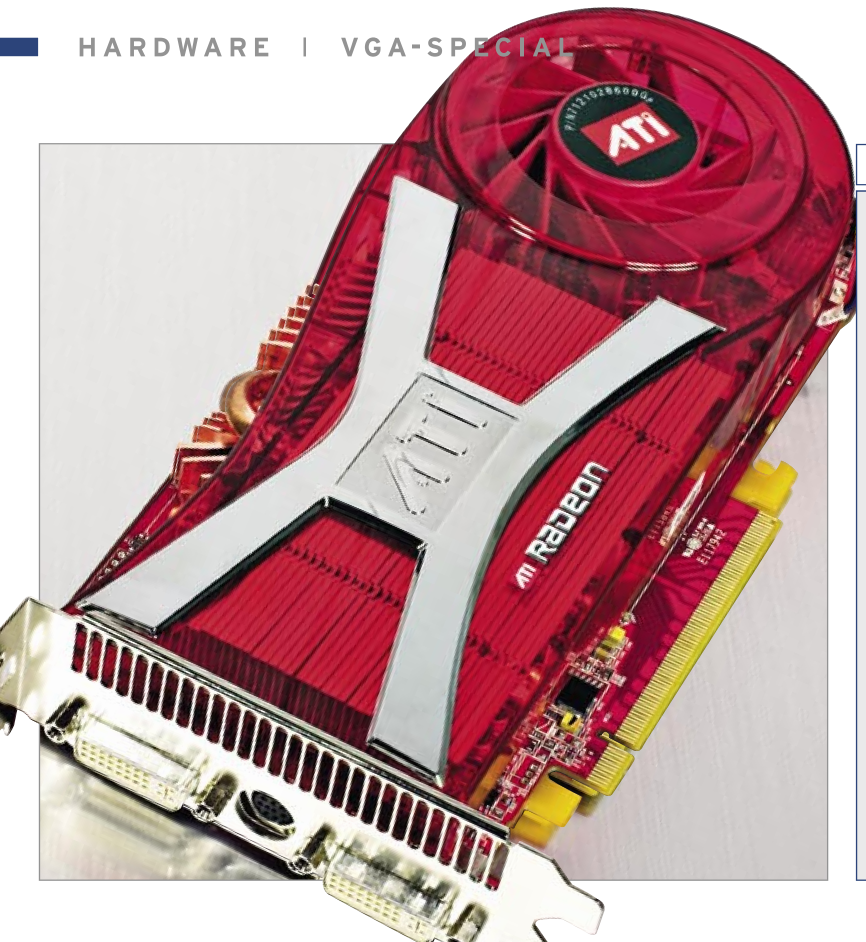
Angeblich will Nvidia die nächste Grafikchip-Generation G80 noch im November vorstellen. Alle Chip-Varianten sollen Direct3D 10 beschleunigen und HDCP-fähig sein. HDMI-Anschlüsse gibt es voraussichtlich nicht auf allen Grafikkarten mit G80-Chip.
**Info: www.nvidia.de**

### Intels Vierkernprozessor kommt früher

Laut Intels offizieller Planung soll der kommende Vierkernprozessor „Kentsfield“ zunächst mit 2,67 GHz takten. Anders als bisher angenommen, kommt der Chip nicht im ersten Quartal 2007, sondern noch in diesem Jahr. Das Vierkernmodell wird als Core 2 Extreme angeboten und kostet anfangs voraussichtlich etwa 1.000 US-Dollar.
**Info: www.intel.de**

### Ati: RD600 im Oktober?

Der Mainboard-Chipsatz für Core-2-CPus soll laut Gerüchten im Internet im Oktober verfügbar sein. Der Chip unterstützt drei Grafik-Slots für Crossfire-Physics sowie gute Übertaktungsfunktionen.
**Info: www.ati.de**




### Wichtige Fragen

**Welche Vorteile bringt der neue 80-Nanometer-Fertigungsprozess bei den Ati-Karten?**
Ati produziert die Chipsätze X1950 Pro, X1650 XT und zum Teil die X1650 Pro im 80-Nanometer-Prozess. Aus einem Wafer lassen sich so mehr Chips herstellen und die Kosten reduzieren. Der Stromhunger der Karten wird dank 80 Nanometer auch gemindert. Demzufolge wird nicht so viel Abwärme erzeugt und eine weniger aufwendige Kühlung reicht aus. Mit etwas Glück bieten die neuen Chips auch ein weitaus besseres Overclocking-Potenzial.

**Lohnt sich das Warten auf eine Direct3D-10-Grafikkarte?**
Mit der Veröffentlichung von Windows Vista wird Direct3D 10 ein großes Thema. Vermutlich noch in diesem Jahr werden Ati und Nvidia entsprechende Grafikkarten anbieten. Wer nicht mit dem Gedanken spielt, auf Windows Vista umzusteigen, profitiert kaum von Direct3D-10-Karten, zumal es die neue API nicht für Windows XP geben wird. Bis viele Spiele erscheinen, die von Direct3D 10 Gebrauch machen, vergeht nach unserer Einschätzung noch über ein Jahr. Ähnlich schwer hatten es auch die ersten Shader-Modell-3-Karten (Geforce6-Serie) mit der Spieleunterstützung. Machen Sie also Ihren derzeitigen Grafikkarten-Kauf nicht von D3D10-Unterstützung abhängig und nehmen Sie die Marketing-Aussagen zum Launch der Produkte nicht zu ernst.

# Generationswechsel

Ati und Nvidia läuten die Grafikkarten-Herbstoffensive ein. Wir haben die neuen Mittelklasse- und High-End-3D-Beschleuniger für Sie unter die Lupe genommen!

Die Nvidia- und Ati-Herbstkollektion im Mittelklasse- und High-End-Segment stellt viele Spieler erneut vor die Aufrüstfrage. Wie gut ist das Preis-Leistungs-Verhältnis einer 7900 GS? Bietet die Radeon X1950 XTX deutlich mehr Leistung als ihr Vorgänger? Die Antworten erhalten Sie in unserem VGA-Special.

## Mittelklasse-Karten

Im volumenträchtigen und daher hart umkämpften Bereich unter 300 Euro liefern sich Ati und Nvidia eine gnadenlose Preisschlacht. Mit insgesamt sieben neuen Modellen will man die Herzen und vor allem die Geldbeutel der Kunden gewinnen.

## Neue Geforce-Modelle

Nvidia macht mit der Geforce 7900 GS und der 7950 GT den Anfang. Der erstgenannte Marktneuling ist identisch zur Geforce 7900 GT mit 450/660 MHz getaktet. Der G71 wird aber mit nur fünf Pixel-Prozessoren und sieben Vertex-Shadern ausgeliefert. Das ist jeweils eine Einheit weniger, als der 7900 GT zur Verfügung stehen. Mit unter 200 Euro, dem ursprünglichen Einstiegspreis der 7600 GT, bietet Nvidia die 7900 GS bereits seit Anfang September zum echten Kampfpreis an. Die 7950 GT ist ein Upgrade zur 7900 GT und kommt sowohl mit zeitgemäßen 512 MByte Videospeicher als auch mit 100 MHz mehr Grafikchip-Takt auf den Markt. Der Video-RAM der ab Mitte September für rund 300 Euro erhältlichen Karte soll mit 700 MHz getaktet sein. Damit schließt sich die Lücke zwischen 7900 GT und GTX etwa auf halbem Wege. In Sachen Funktionseinheiten wird die Karte mit sechs Pixel-Prozessoren (48 Pixel-Shader-ALUs) und acht Vertex-Einheiten über die Vollausstattung des G71-Chips verfügen. Beide Karten besitzen zwei Dual-Link-fähige DVI-Anschlüsse zur Ansteuerung extrem hochauflösender Displays. Während die 7950 GT standardmäßig die HDCP-Verschlüsselung unterstützen soll, ist dies bei der 7900 GS optional. Achten Sie hier besonders auf die Aussagen und Eigenschaften der Hersteller zu den jeweiligen Karten.

Leider konnte Nvidia PC Games aber nicht rechtzeitig mit Mustern für einen echten Praxistest versorgen. Wir haben daher beide Karten simuliert: Die 7900 GS haben wir durch Deaktivieren eines Pixel-Quads und einer Vertex-Einheit über den Rivatuner simuliert, die 7950 GT durch Heruntertakten der 7900 GTX.

## Runderneuerung bei Ati

Der kanadische GPU-Spezialist, der von AMD übernommen wird, wirft im Niedrigpreisbereich die umgelabelten X1300-XT- und X1650-Pro-Karten auf den Markt. Hierbei handelt es sich um bereits aus der X1600-Reihe bekannte RV530-GPUs. Diese verfügen über einen Pixel-Prozessor (mit zwölf Pixel-Shader-ALUs), vier Textureinheiten und fünf Vertex-Shader. Die von Ati empfohlenen Taktraten liegen bei 600/700 MHz für Chip und Speicher bei der X1650 Pro und bei vermutlich 575/650 MHz für die X1300 XT. Hier haben Atis Boardpartner allerdings etwas Spielraum für eigene Variationen. Da Ati uns bis kurz vor Redaktionsschluss nur mit Mustern der X1950 XTX und deren Crossfire-Edition versorgte, mussten wir für diesen Artikel auf eine höher getaktete X1600 XT zurückgreifen. Sie finden eine buchstäblich in letzter Minute eingetroffene X1650 Pro im Einzeltest unseres Einkaufsführers auf der Seite 193.

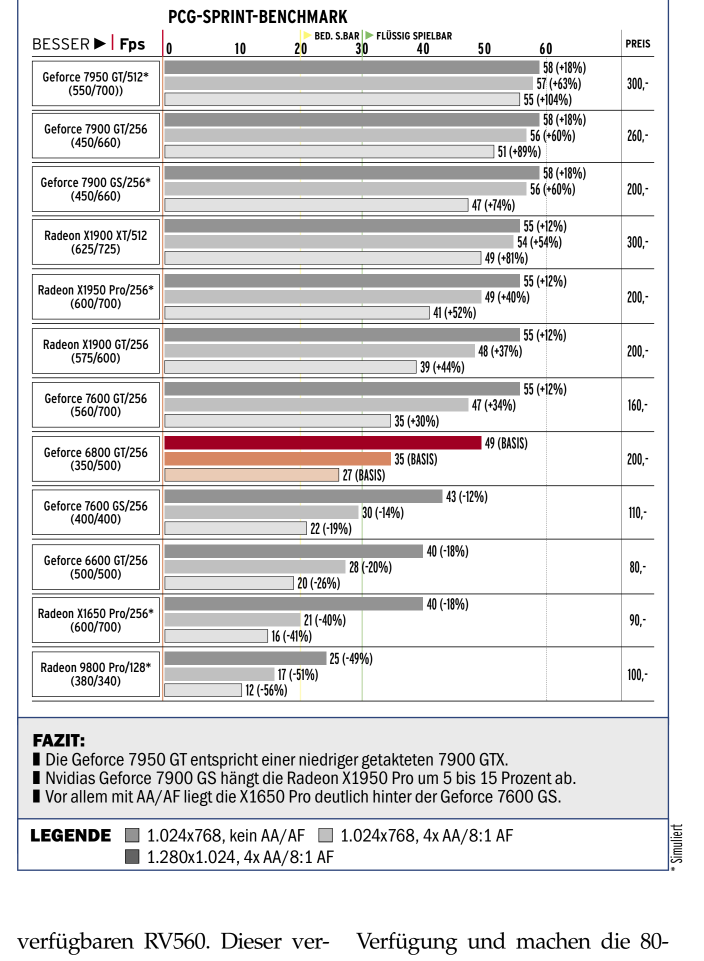
Ebenfalls sehr interessant wird auch die Karte auf Basis des bis Redaktionsschluss nicht verfügbaren RV560. Dieser verdoppelt alle relevanten Funktionseinheiten des RV530 im Pixel-Bereich. Der 80-Nanometer-Chip wäre mit vermutlich 600/700 MHz rund doppelt so leistungsfähig wie die X1650 Pro – könnte daher also auch in einer Liga mit 7600 GT und vielleicht 7900 GS spielen. Eine offizielle Preisbestätigung für die X1650 XT, die diesen Chip tragen soll, gibt es noch nicht, der Preis sollte aber um 150 Euro liegen.

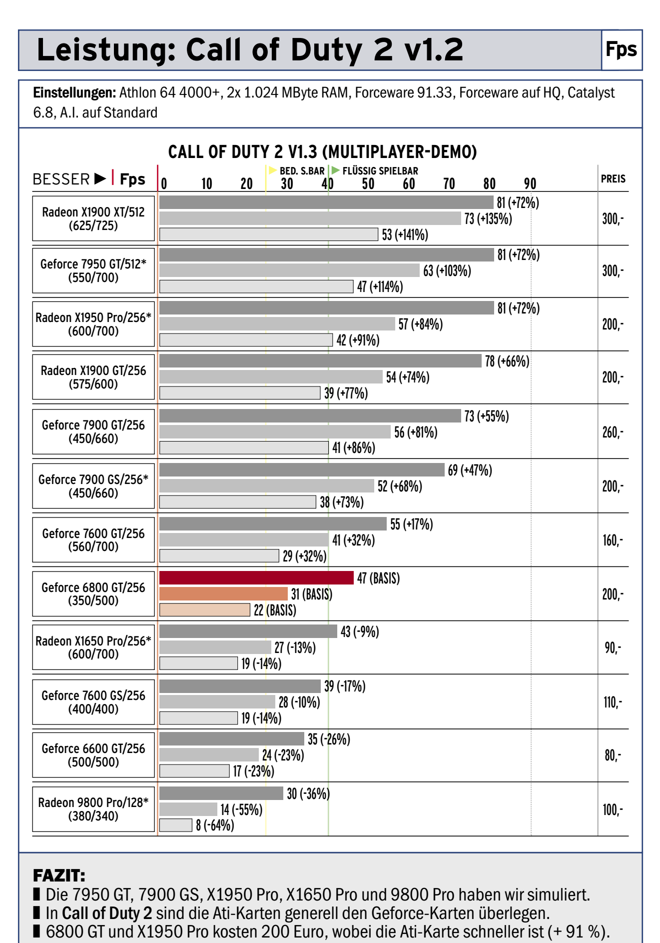
Für rund 200 Euro wird die X1950 Pro den Besitzer wechseln. Der hierauf verbaute RV570-Chip verfügt als erste Mittelklasse-GPU über ein 256 Bit breites Speicher-Interface. Damit verdoppelt sich bei gleicher Taktrate die unter anderem für Anti-Aliasing wichtige Speicherbandbreite – beispielsweise im Vergleich zur 7600 GT. Die X1950 Pro wird, Ati-nahen Quellen zufolge, ebenfalls mit 600/700 MHz takten. Der Chip verfügt jedoch über 36 Pixel-Shader-ALUs, die in drei Quad-Pipelines zusammengefasst sind. Passend dazu stehen zwölf Textureinheiten zur Verfügung und machen die 80-Nanometer-GPU zur perfekten, kostengünstigen Ablösung der X1900 GT. Dank der höheren Taktraten wird die X1950 Pro auch geringfügig leistungsfähiger ausfallen als die X1900 GT – vorausgesetzt Ati hat beim RV570-Chip nicht unerwartet noch irgendwo kritische Transistoren eingespart.

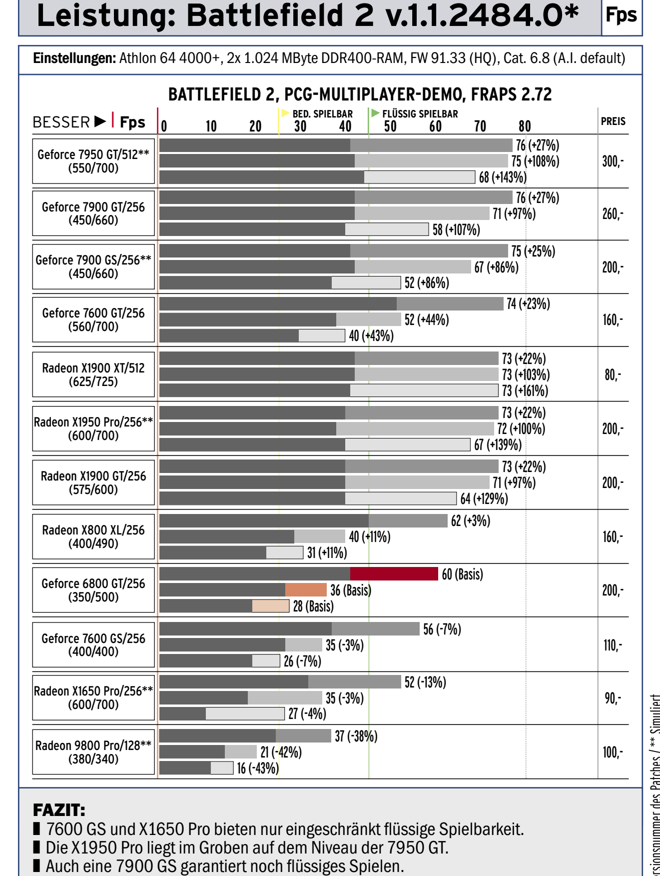
Bereits verfügbar sind dagegen die neuen X1900-XT-Karten mit 256 MByte Speicherausstattung. Verglichen mit der 512- und 256-MByte-Version der X1800 sind bei GPUs dieser Leistungsklasse 512 MByte Videospeicher keineswegs verschwendet. Die Performance ist ausreichend, um die Karten auch über einen längeren Zeitraum im Einsatz zu haben, und bereits jetzt bieten 512 MByte bei Spielen wie **Call of Duty 2**, **Oblivion** oder **Battlefield 2** flüssigeres Gameplay und höhere Fps-Raten. Das gilt besonders, wenn Sie in hohen Auflösungen und/oder mit aktivierter Kantenglättung spielen.

## Crossfire: SLI-Style

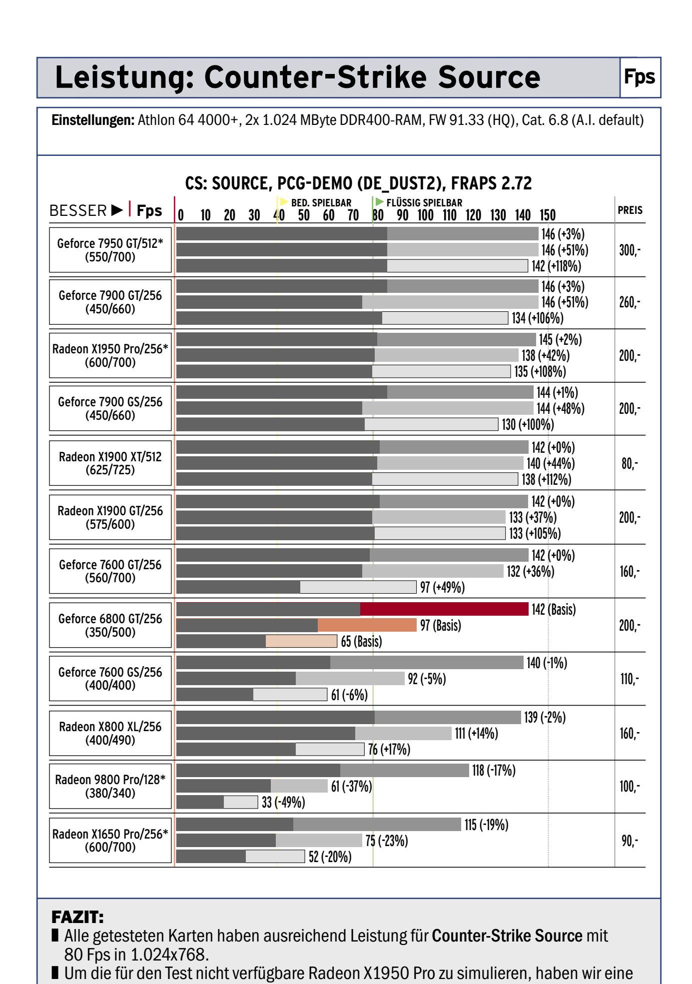
Wie der Hersteller Ati Mitte August bereits angekündigt



## Leistung: Counter-Strike Source




**FAZIT:**
- Alle getesteten Karten haben ausreichend Leistung für **Counter-Strike Source** mit 80 Fps in 1.024x768.
- Um die für den Test nicht verfügbare Radeon X1950 Pro zu simulieren, haben wir eine Radeon X1900 GT übertaktet.
- Für einen flüssigen Spielbetrieb mit 80 Fps sowie einer Auflösung von 1.280x1.024 inklusive 4x FSAA und 8:1 AF benötigen Sie mindestens eine Geforce 7600 GT.

**LEGENDE** 1.024x768, kein AA/AF · 1.024x768, 4x FSAA, 8:1 AF · 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF · Minimum-Fps

* Simuliert

hat, wird die neue Mittelklasse, also Karten auf Basis des RV560 und RV570, über eine verbesserte Crossfire-Variante verfügen. Die bisher in separaten Chips auf speziellen Crossfire-Versionen realisierte Compositing-Engine, welche die Bildteile der beiden GPUs zusammensetzt, ist nun direkt im Chip integriert. Ähnlich wie Nvidias SLI wird daher auch Crossfire zukünftig ohne teure separate Masterkarten auskommen und zwei Karten aus einer Serie lassen sich dann intern per aufsteckbarer Brücke verbinden. Hiervon verspricht man sich einen schnelleren Datentransfer. Dieser kostet, wenn er nur über den PCI-Express-Anschluss stattfindet, bei jedem zu berechnenden Bild wertvolle Sekundenbruchteile. Mit steigender Auflösung – einem Einsatzgebiet von Multi-GPU-Lösungen – verstärkt sich dieser Effekt noch. Daher dürften auch die zukünftigen High-End-Chips von Ati, namentlich der Direct3D-10-Chip R600, über eine solche Crossfire-Lösung verfügen.

### Fazit: Kopf-an-Kopf-Rennen

Die neue Einsteiger-Karte X1650 Pro von Ati hat es gegen die nur unwesentlich teurere Geforce 7600 GS schwer. In **Battlefield 2**, **Counter-Strike Source** und **Need for Speed Most Wanted** liegt das Ati-Modell hinten und setzt sich nur in **Call of Duty 2** knapp an die Spitze. Atis X1950 Pro kostet 200 Euro und muss sich mit der genauso teuren 7900 GS messen lassen. Hier geht das 3D-Rennen unentschieden aus. Die Radeon X1950 Pro kann sich in **Call of Duty 2** um bis zu 17 Prozent und in **Counter-Strike Source** um bis zu 4 Prozent von der 7900 GS absetzen. Das Bild wendet sich in **Need for Speed Most Wanted** (7900 GS: + 15 Prozent) und **Battlefield 2**, wobei die 7900 GS bei dem 3D-Shooter nur in 1.024x768 ohne AA/AF vor der X1950 Pro liegt.

Interessant fällt das Duell bei der gehobenen Mittelklasse aus. Atis ehemalige High-End-Karte X1900 XT mit 512 MByte Speicher ist mittlerweile drastisch im Preis gefallen und wird wie die Geforce 7950 GT für circa 300 Euro angeboten. Allerdings kann sich die Radeon-Karte nur in **Call of Duty 2** gegen Nvidias 3D-Beschleuniger behaupten. In **Need for Speed Most Wanted**, **Counter-Strike Source** und **Battlefield 2** liegt die 7950 GT um durchschnittlich 4 Prozent vorn.

40 Euro lassen sich mit der X1900 XT mit nur 256 MByte Speicher sparen. Allerdings war es uns nicht möglich, mit dieser Karte Benchmarks durchzuführen, weil uns Ati kein Sample zur Verfügung stellte und wir die Karte auch nicht simulieren konnten. Da eher Spiele in anspruchsvollen Settings von 512 MByte RAM profitieren, könnte aber diese Karte zu einem interessanten Preis-Tipp werden.

### High-End-Karten

Nvidia und Ati kämpfen nach wie vor unerbittlich um die Krone im High-End-Bereich. Ati setzt dabei mit der X1950 XTX auf weitere Verbesserungen seiner Single-GPU-Karten in Verbindung mit Crossfire. Nvidia hat mit der 7950 GX2 ein Single-Board in der Hinterhand, das nun sogar Quad-SLI beherrscht. PC Games hat für Sie das High-End-Sortiment beider Firmen verglichen.

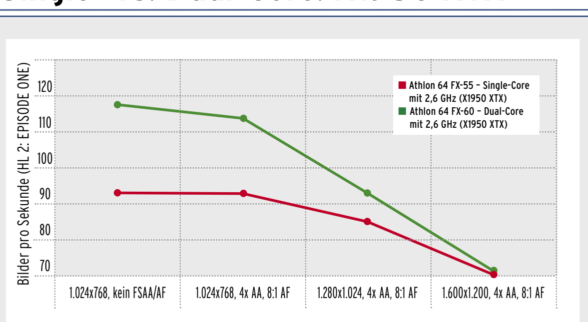
### Modellpflege X1950 XTX

Das neue High-End-Produkt von Ati hört auf den Namen X1950 XTX und ist mit Samsungs neuartigem GDDR4-Speicher ausgestattet. Dieser taktet dann auch gleich mit glatten 1.000 MHz und sorgt für eine Bandbreite von 64 GByte pro Sekunde. Der Chip, welcher weiterhin als „R580" (ohne „+") läuft, wurde nur geringfügig überarbeitet und taktet mit derselben Rate wie die GPU der X1900 XT (650 MHz). Im Chip haben Atis Ingenieure einen Bug behoben, der vorher verhinderte, dass der Speicher verlässlich mit Frequenzen über 900 MHz angesteuert werden kann. Dies wäre für den geplanten GDDR4-RAM der Untergang gewesen. Ebenfalls neu ist die HDCP-Unterstützung zur Wiedergabe von geschütztem HD-Video.

Die auffälligste Veränderung ist jedoch der neue Kühler. Dieser verfügt über einen mächtigen Lüfter mit 75 mm Durchmesser. Zum Vergleich: Der Lüfter der X1900 XTX besitzt einen 10 mm kleineren Durchmesser. Im normalen Windows-Betrieb bleibt der Lüfter mit 0,9 Sone unauffällig leise. Die Geräuschentwicklung steigt unter Last jedoch sogar noch über das Niveau einer X1900 XTX und erreicht laute 4,3 Sone. Nervig ist vor allem das ungleichmäßig an- und abschwellende Lüftergeräusch. Im Gegensatz zum Vorgängermodell bleibt der Chip dabei jedoch mit 84 Grad Celsius etwas kühler. Die Leistungsaufnahme liegt mit 317 Watt unter Last noch deutlich höher als bei der X1900 XTX. Diese erreicht, je nach Hersteller, zwischen 280 und 290 Watt in unseren Tests. Per Overdrive-



## Single- vs. Dual-Core: X1950 XTX




**CPU** **Half-Life 2** profitiert von Dual-Core-CPUs. Der Athlon 64 FX-55 und FX-60 sind gleich getaktet, dank Dual-Core läuft das Spiel jedoch mit dem FX-60 um bis zu 27 Prozent schneller.

## Mittelklasse-Grafikkarten

**Die wichtigsten technischen Eckdaten zu Nvidias und Atis aktuellen Mittelklasse-3D-Beschleunigern:**

| Grafikkarte | Geforce 7950 GT* | Geforce 7900 GT | Geforce 7900 GS | Geforce 7600 GT | Radeon X1900 XT | Radeon X1950 Pro* | Radeon X1900 GT | Radeon X1650 XT* | Radeon X1650 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chip | G71 | G71 | G71 | G73 | R580 | RV570XT | R580 | RV560 | RV530XT2 |
| Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.) | 90/278 | 90/278 | 90/278 | 90/177 | 90/384 | 80/unbekannt | 90/384 | 80/unbekannt | 80/unbekannt |
| **SPEZIFIKATIONEN** | | | | | | | | | |
| Chip-/Speichertakt (MHz) | 550/700 | 450/660 | 450/660 | 560/700 | 625/725 | 600/700 | 575/600 | 600/700 | 600/700 |
| PS-Version/PS-ALUs (MADD) | 3.0/48 | 3.0/48 | 3.0/40 | 3.0/24 | 3.0/48 | 3.0/36 | 3.0/36 | 3.0/24 | 3.0/12 |
| Vertex-Shader-Version/-Einheiten | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/7 | 3.0/5 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/5 | 3.0/5 |
| Speicherausstattung (MByte) | 512 | 256-512 | 256 | 256 | 256-512 | 512 | 256 | 256 | 256 |
| Speichertyp | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 |
| **LEISTUNG** | | | | | | | | | |
| Rechenleistung (GFLOP/s) | 211,2 | 172,8 | 150,4 | 107,52 | 240 | 172,8 | 165,6 | 115,2 | 57,6 |
| Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s) | 24/13.200 | 24/10.800 | 20/9.400 | 12/6.720 | 16/10.000 | 12/7.200 | 12/6.900 | 8/4.800 | 4/2.400 |
| Speicherbandbreite (GByte/s) | 44,8 | 42,2 | 42,2 | 22,4 | 46,4 | 44,8 | 38,4 | 44,8 | 44,8 |
| **FEATURES** | | | | | | | | | |
| Transparenz-/Adaptive-FSAA | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Winkelabhängiges AF, abschaltbar | Nein | Nein | Nein | Nein | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Multi-Sampling, max. | 4x | 4x | 4x | 4x | 6x | 6x | 6x | 6x | 6x |
| Anti-Aliasing, max. | 8xS | 8xS | 8xS | 8xS | 6x | 6x | 6x | 6x | 6x |
| MSAA & HDR-Rendering | Nein | Nein | Nein | Nein | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja |

* Spezifikation laut PCG-Quellen aus dem Internet

## High-End-Grafikkarten

**Die wichtigsten technischen Eckdaten zu Nvidias und Atis aktuellen High-End-3D-Boliden:**

| Grafikkarte | Geforce 7950 GX2 | Radeon X1950 XTX & CF-Edition | Radeon X1900 XTX | Geforce 7900 GTX | Radeon X1900 XT | Geforce 7900 GT | Radeon X1900 GT | Geforce 7800 GTX | Radeon X1800 XT | Radeon X1800 XL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chip | 2xG71 | R580 | R580 | G71 | R580 | G71 | R580 | G70 | R520 | R520 |
| Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.) | 90/2x278 | 90/384 | 90/384 | 90/278 | 90/384 | 90/278 | 90/384 | 110/302 | 90/321 | 90/321 |
| **SPEZIFIKATIONEN** | | | | | | | | | | |
| Chip-/Speichertakt (MHz) | 500/600 | 650/1.000 | 650/775 | 650/800 | 625/725 | 450/660 | 575/600 | 430/600 | 625/750 | 500/495 |
| PS-Version/PS-ALUs (MADD) | 3.0/2x48 | 3.0/48 | 3.0/48 | 3.0/48 | 3.0/48 | 3.0/48 | 3.0/36 | 3.0/48 | 3.0/16 | 3.0/16 |
| Vertex-Shader-Version/-Einheiten | 3.0/2x8 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/8 | 3.0/8 |
| Speicherausstattung (typisch, MByte) | 2x512 | 512 | 512 | 512 | 512 | 256-512 | 256 | 256 | 256-512 | 256 |
| Speichertyp | GDDR3 | GDDR4 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 | GDDR3 |
| **LEISTUNG** | | | | | | | | | | |
| Rechenleistung (GFLOP/s) | 384 | 249,6 | 249,6 | 249,6 | 240 | 172,8 | 165,6 | 165,12 | 80 | 64 |
| Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s) | 2x24/24.000 | 16/10.400 | 16/10.400 | 24/15.600 | 16/10.000 | 24/10.800 | 12/6.900 | 24/10.320 | 16/10.000 | 16/8.000 |
| Speicherbandbreite (GByte/s) | 2x38,4 | 64 | 49,6 | 51,2 | 46,4 | 42,2 | 38,4 | 38,4 | 48 | 32 |
| **FEATURES** | | | | | | | | | | |
| Transparenz-/Adaptive-FSAA | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Winkelabhängiges AF, abschaltbar | Nein | Ja | Ja | Nein | Ja | Nein | Ja | Nein | Ja | Ja |
| Multi-Sampling, max. | 4x | 6x | 6x | 4x | 6x | 4x | 6x | 4x | 6x | 6x |
| Anti-Aliasing, max. | 8xS | 6x | 6x | 8xS | 6x | 8xS | 6x | 8xS | 6x | 6x |
| MSAA & HDR-Rendering | Nein | Ja | Ja | Nein | Ja | Nein | Ja | Nein | Ja | Ja |

*Ab Treiberversion 6.5


**MASSIVES KUPFER** Atis neuer Heatpipe-Kühler für die X1950 XTX/CF-Edition lässt den Kühlblock der X1900-Karten im Vergleich zwergenhaft wirken.


**RADIALPRINZIP** Alter und neuer Lüfter arbeiten nach demselben Prinzip. Der neue (links) saugt die Kühlluft aber über die axiale Öffnung der Abdeckung an.

Funktion lässt sich die Karte auf 682/1.080 MHz übertakten. Bildfehler treten dabei nicht auf.

Alle anderen Features der X1900-Reihe wie zum Beispiel Avivo und zwei Dual-Link-fähige DVI-Anschlüsse sind nach wie vor mit an Bord der X1950 XTX. Die ebenfalls erhältliche Crossfire-Edition der Karte muss aus Platzgründen auf den VIVO-Anschluss verzichten. Im Gegensatz zur X1900-Reihe läuft das Crossfire-Modell (zu erkennen an dem HD-Connector anstelle eines der DVI-Anschlüsse auf der Slot-Blende) mit der vollen Taktrate der XTX-Version von 650/1.000 MHz.

## GDDR4-Premiere

Da Ati federführend bei der Umsetzung des JEDEC-Standards für GDDR4 war, verwundert es wenig, dass das neue RAM seine Premiere auf einer Ati-Karte feiert. Eine gesenkte Betriebsspannung und niedrigere Widerstände der Transistoren sollen für eine Reduzierung der Leistungsaufnahme gegenüber GDDR3 bei gleicher Taktfrequenz sorgen.

Neu ist auch die sogenannte „Data Bus Inversion" (DBI). Da während der internen Übertragung von Daten nur logische Nullen Energie kosten, wird bei jedem der vier 8-Bit-Pakete eines 32 Bit breiten Bursts kontrolliert, ob mehr als die Hälfte den Wert Null hat. Ist das der Fall, wird das komplette Paket invertiert und ein DBI-Flag gesetzt. Im Empfänger wird das Flag ausgewertet und die Daten nötigenfalls wieder umgewandelt. So überträgt man im Chip effektiv weniger Nullen und spart Energie. Außerdem greift man zum gleichen Trick, mit dem man schon die Geschwindigkeit von DDR2-RAM gegenüber DDR1 erhöhte: unterschiedliche Taktdomänen. Der Kern läuft intern mit nur einem Viertel der angegebenen Taktrate, überträgt aber pro Burst acht statt vorher vier Bits. Lediglich die I/O-Buffer laufen mit der echten, angegebenen Taktfrequenz.

## Geforce 7950 GX2

Gegen Atis 3D-Beschleuniger-Topmodell tritt die Geforce 7950 GX2 an. Die Karte bietet SLI auf einem einzelnen Steckplatz. Die von kleinen Radiallüftern (45 mm, max. 3,2 Sone im Test) gekühlten G71-GPUs laufen mit 500 MHz Chiptakt und verfügen ab Werk über 512 MByte GDDR3-Speicher mit 600 MHz. Nvidia bietet unter WEBCODE 244K eine Mainboard-Kompatibilitätsliste für die 7950 GX2. Neben einer im Idealfall fast verdoppelten Leistung gibt es allerdings auch Stolperfallen mit einem solchen Setup. Nicht alle Spiele skalieren so gut mit SLI, dass Sie mit 80 bis 100 Prozent Leistungszuwachs rechnen können – realistischer sind eher 50 bis 75 Prozent. Bei Titeln, die überhaupt nicht gut mit SLI skalieren, sind Sie mit einer leiseren und höher taktenden Geforce 7900 GTX sogar besser bedient.

Für besonders leistungshungrige Gamer bietet Evga eine mit 600/700 MHz getaktete Wakü-Version der 7950 GX2 mit dem Namen „Black Pearl" an. Diese ist in **Call of Duty 2** um 13 bis 16 Prozent schneller als das Standardmodell. Wollen Sie zwei solcher Karten zum Quad-SLI kombinieren, brauchen Sie viel Platz: Auch die untere Karte im sekundären PEG-Steckplatz benötigt zwei freie Slots. Selbst dann liegt sie fast am Gehäuseboden auf.

## Fps-Leistung

Die neue Radeon X1950 XTX kann sich gegenüber dem eigenen Vorgänger nur unwesentlich absetzen. Rund 7,5 Prozent beträgt der Vorsprung im Benchmark der **Prey**-Demo. Dieser wird allerdings erst bei hohen Auflösungen mit aktiviertem 4x FSAA und 8:1 anisotroper Filterung erreicht. Hier sollten neue Treiber noch etwas Potenzial, besonders zur Optimierung der Rohleistung, besitzen. In **Call of Duty 2** liegt die X1950 XTX dagegen zwischen 5 (1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF) und 9 Prozent (2.560x1.600, 4x FSAA, 8:1 AF) vor der X1900 XTX. Im Vergleich zur Geforce 7900 GTX sieht es für die Radeon besser aus. Zwischen 17 und 21 Prozent Vorsprung errechnet sich die Karte in der **Prey**-Demo. Bei **Call of Duty 2** sind es je nach Auflösung zwischen 14 und 21 Prozent Abstand, mit dem die X1950 XTX die Geforce 7900 GTX hinter sich lässt. Gegenüber einer 7950 GX2 muss die Radeon allerdings Federn lassen: In **Call of**

## Leistung: Call of Duty — Fps

**Einstellungen:** Athlon 64 FX-60, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.45, Forceware auf HQ, Catalyst 6.8, A.I. auf Standard

**CALL OF DUTY 2 V1.3 (MULTIPLAYER-DEMO)**

BESSER ▶ | Fps — ▶ BED. SPIELBAR 30 — ▶ FLÜSSIG SPIELBAR 40

| | 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF | 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF | 2.560x1.600, 4x AA, 8:1 AF | PREIS |
|---|---|---|---|---|
| Radeon X1950 XTX/2x 512 Crossfire (600/1.000) | 67 (+26%) | 56 (+19%) | 35 (+40%) | 800,- |
| Evga Geforce 7950 GX2/2x 512 (600/700) | 61 (+15%) | 53 (+13%) | 29 (+16%) | 740,- |
| Radeon X1950 XTX/512 (600/1.000) | 57 (+8%) | 46 (-2%) | 25 (+0%) | 400,- |
| Geforce 7950 GX2 Quad-SLI/4x 512 (500/600) | 54 (+2%) | 47 (+0%) | 25 (+0%) | 1.040,- |
| Geforce 7950 GX2/2x 512 (500/600) | 53 (BASIS) | 47 (BASIS) | 25 (BASIS) | 520,- |

**FAZIT:**
- Atis Crossfire-Lösung ist in **Call Of Duty 2** günstiger und schneller als Quad-SLI.
- Die teure Evga 7950 GX2 kann dank Wasserkühlung hoch getaktet werden.
- Eine X1950 XTX ist nur in 1.280x1.024 um acht Prozent vor einer 7950 GX2.

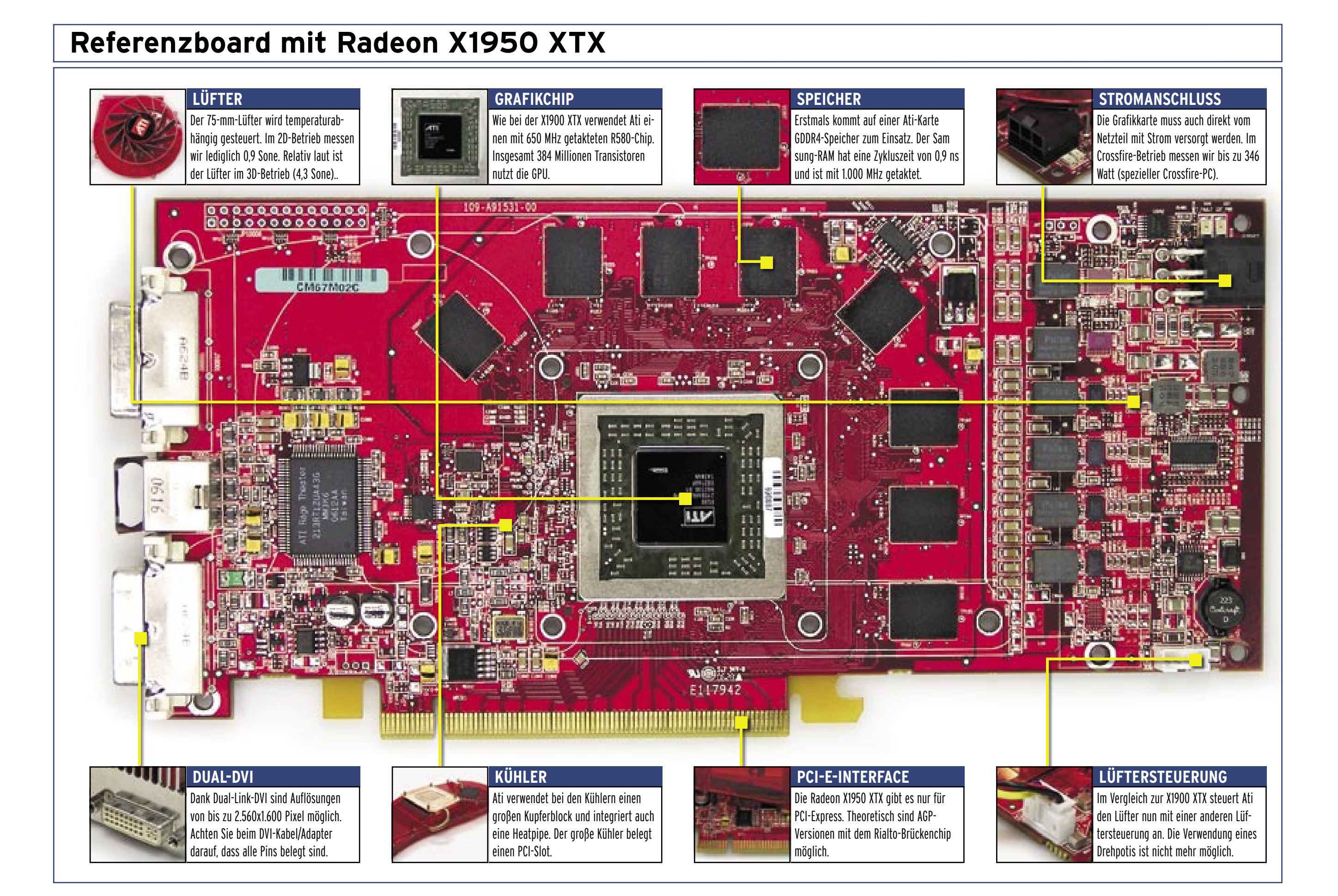
**LEGENDE** 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF · 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF · 2.560x1.600, 4x AA, 8:1 AF

## Prey-Demo

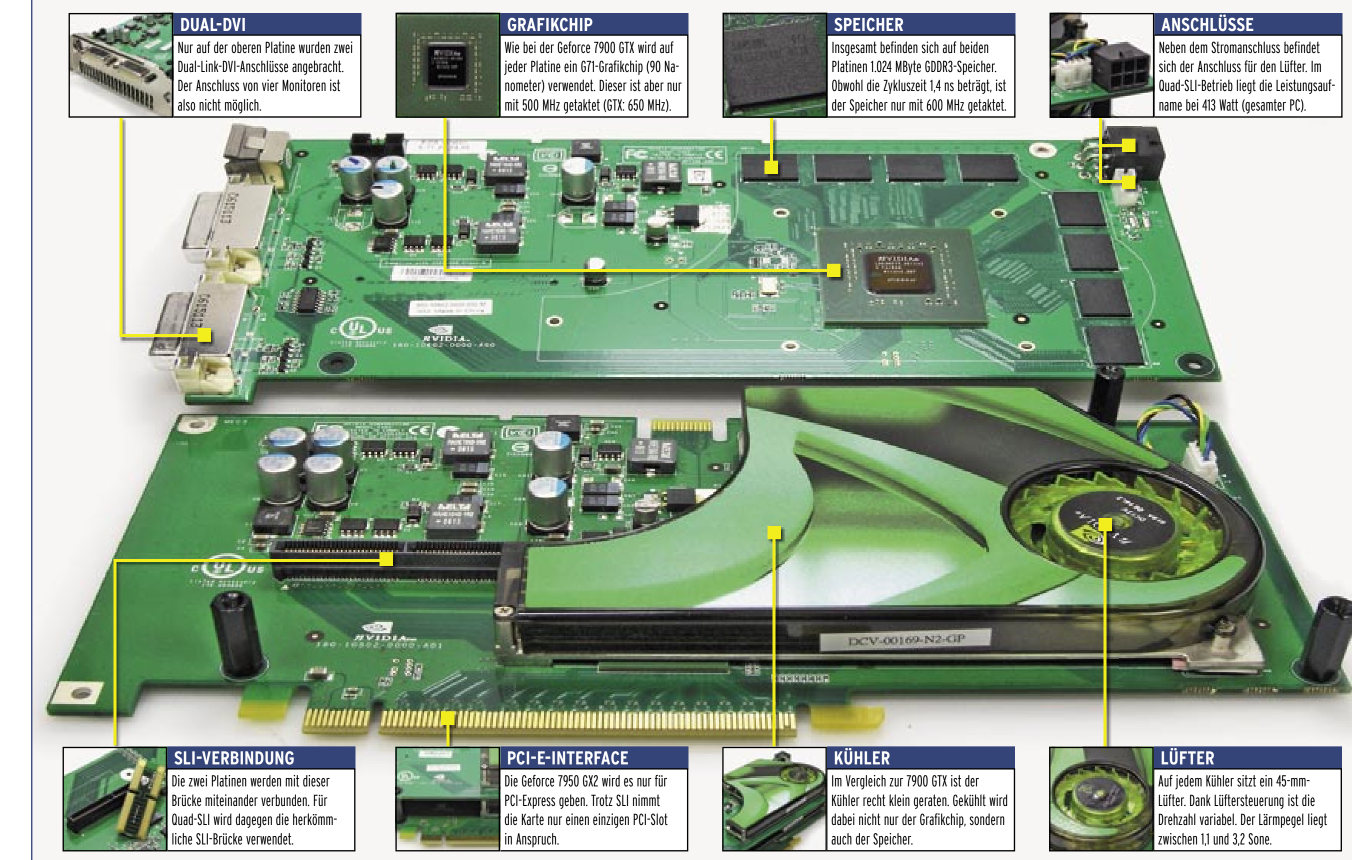
| | 1.024x768, kein FSAA/AF | 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF | 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF | 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF |
|---|---|---|---|---|
| Evga Geforce 7950 GX2/2x 512 (600/700) | 112 Fps | 108 Fps | 93 Fps | 77 Fps |
| Radeon X1950 XTX/512 (600/1.000) | 110 Fps | 94 Fps | 73 Fps | 58 Fps |
| Geforce 7950 GX2/2x 512 (500/600) | 108 Fps | 99 Fps | 84 Fps | 65 Fps |
| Geforce 7950 GX2 Quad-SLI/4x 512 (500/600) | 105 Fps | 100 Fps | 98 Fps | 95 Fps |
| Rad. X1950 XTX/2x 512 Crossfire (600/1.000) | 98 Fps | 95 Fps | 95 Fps | 92 Fps |

Settings: Athlon 64 FX-60, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.45, Catalyst 6.8

## Referenzboard mit Radeon X1950 XTX



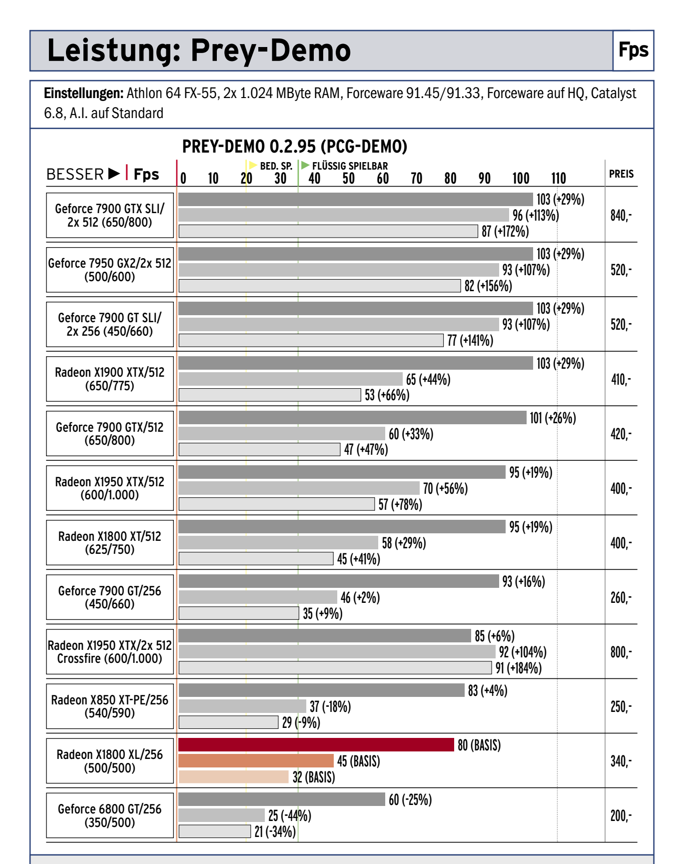

## Referenzboard mit Geforce 7950 GX2



## Leistung: Prey-Demo

Fps

**Einstellungen:** Athlon 64 FX-55, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.45/91.33, Forceware auf HQ, Catalyst 6.8, A.I. auf Standard




**FAZIT:**
- In 1.600x1.200 ist die Crossfire-Kombination knapp vor zwei 7900-GTX-Karten.
- Aufgrund der höheren Taktraten sind zwei 7900-GTX-Karten vor einer 7950 GX2.

**LEGENDE** 1.280x1.024, kein AA/AF | 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF | 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF

## Leistung: Call of Duty 2

Fps

**Einstellungen:** Athlon 64 FX-55, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.45/91.33, Forceware auf HQ, Catalyst 6.8, A.I. auf Standard

CALL OF DUTY 2 V1.3 (MULTIPLAYER-DEMO)

BESSER ▶ | Fps — BED. SPIELBAR | FLÜSSIG SPIELBAR — 0 10 20 30 40 50 60 70 80

| Grafikkarte | 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF | 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF | 2.560x1.600, 4x AA, 8:1 AF | PREIS |
|---|---|---|---|---|
| Geforce 7900 GTX SLI/ 2x 512 (650/800) | 78 (+100%) | 67 (+131%) | 36 (+260%) | 840,- |
| Geforce 7900 GT SLI/ 2x 256 (450/660) | 70 (+79%) | 56 (+93%) | 22 (+120%) | 520,- |
| Radeon X1950 XTX/2x 512 Crossfire (600/1.000) | 67 (+72%) | 56 (+93%) | 35 (+250%) | 800,- |
| Radeon X1950 XTX/512 (600/1.000) | 60 (+54%) | 47 (+62%) | 25 (+150%) | 400,- |
| Radeon X1900 XTX/512 (650/775) | 57 (+46%) | 43 (+48%) | 23 (+130%) | 410,- |
| Geforce 7950 GX2/2x 512 (500/600) | 53 (+36%) | 47 (+62%) | 25 (+150%) | 520,- |
| Geforce 7900 GTX/512 (650/800) | 53 (+36%) | 41 (+41%) | 20 (+100%) | 420,- |
| Radeon X1800 XT/512 (625/750) | 52 (+33%) | 39 (+34%) | 20 (+100%) | 400,- |
| Geforce 7900 GT/256 (450/660) | 41 (+5%) | 31 (+7%) | 13 (+30%) | 260,- |
| Radeon X1800 XL/256 (500/500) | 39 (BASIS) | 29 (BASIS) | 10 (BASIS) | 340,- |
| Radeon X850 XT-PE/256 (540/590) | 23 (-41%) | 18 (-38%) | Auflösung wird nicht unterstützt | 250,- |
| Geforce 6800 GT/256 (350/500) | 22 (-44%) | 17 (-41%) | Auflösung wird nicht unterstützt | 200,- |

**FAZIT:**
- Zwei 7900-GT-Karten sind bis 1.600x1.200 günstiger und schneller als Crossfire.
- Eine X1950 XTX ist nur in 1.280x1.024 um sieben Fps vor der 7950 GX2.

**LEGENDE** 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF | 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF | 2.560x1.600, 4x AA, 8:1 AF

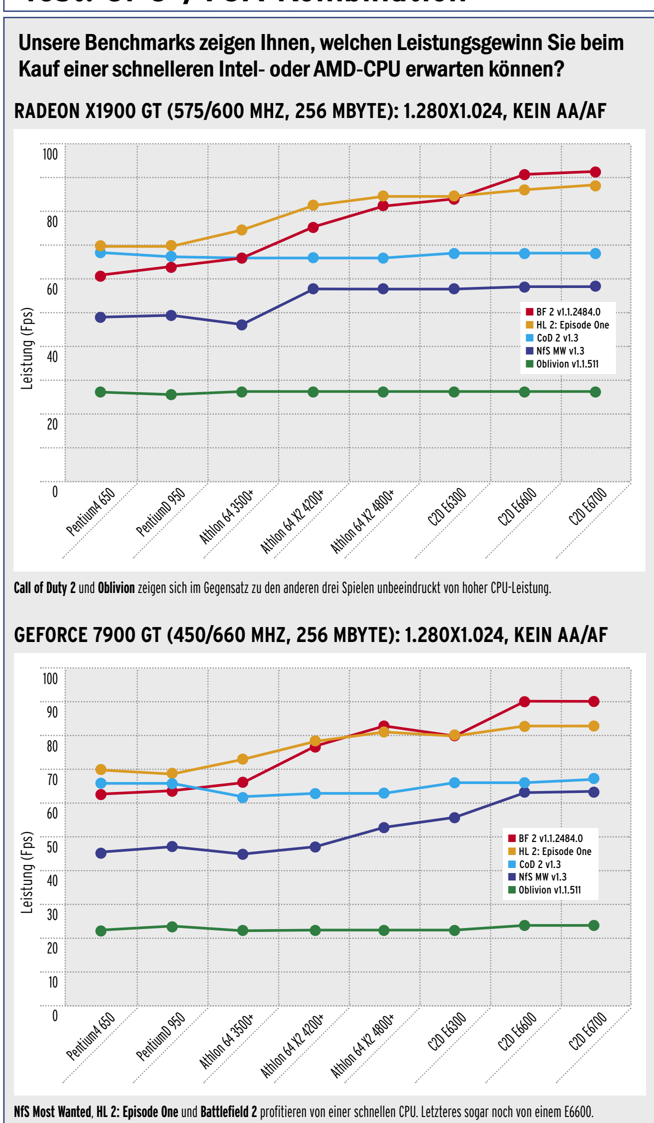
**Duty 2** ist sie nur in 1.280x1.024 mit 4x FSAA und 8:1 AF immer noch 13 Prozent schneller. In der **Prey**-Demo zieht die Nvidia-Karte hingegen mit 25 respektive 31 Prozent Vorsprung (1.280 und 1.600, jeweils 4x AA/8:1 AF) davon.

### Crossfire gegen Quad-SLI

Seit der Beta-Forceware 91.37 ist nun auch der Betrieb zweier solcher Karten im Quad-SLI-Modus möglich. Hierbei potenzieren sich allerdings die oben angeführten Probleme. Auch ein spürbar zunehmender „Mouse-Lag" kann Profi-Zocker empfindlich stören. Dieser tritt durch das parallele Arbeiten an bis zu vier Bildern auf. Währenddessen können Sie durch eine neue Tastatur- oder Mauseingabe keinen Einfluss auf die Bewegung nehmen. Unabhängig davon überzeugt auch das Quad-SLI-Gespann in Sachen Bildwiederholrate bei weitem nicht immer. Mit bis zu 40 Prozent Vorsprung lässt ein Crossfire-Team aus zwei X1950 XTX das Quad-SLI-Setup in **Call of Duty 2** hinter sich. In der **Prey**-Demo jedoch kann Quad-SLI punkten und mit 3 bis 5 Prozent knapp am Crossfire-Verbund aus zwei X1950 XTX vorbeiziehen.

### Fazit: Sieg für die X1950 XTX

Gegen Atis X1950 XTX kann sich Nvidia nur mit der Doppel-GPU-Karte 7950 GX2 erwehren. Das Duell Crossfire gegen Quad-SLI geht unentschieden aus. Quad-SLI ist potenziell zwar schneller – das aber nur, wenn Treiber und Spiel mitmachen. Die Ati-Produkte sind preislich attraktiver und bieten mit kombiniertem HDR und MSAA die Option auf eine höhere Bildqualität. (dw/cs)

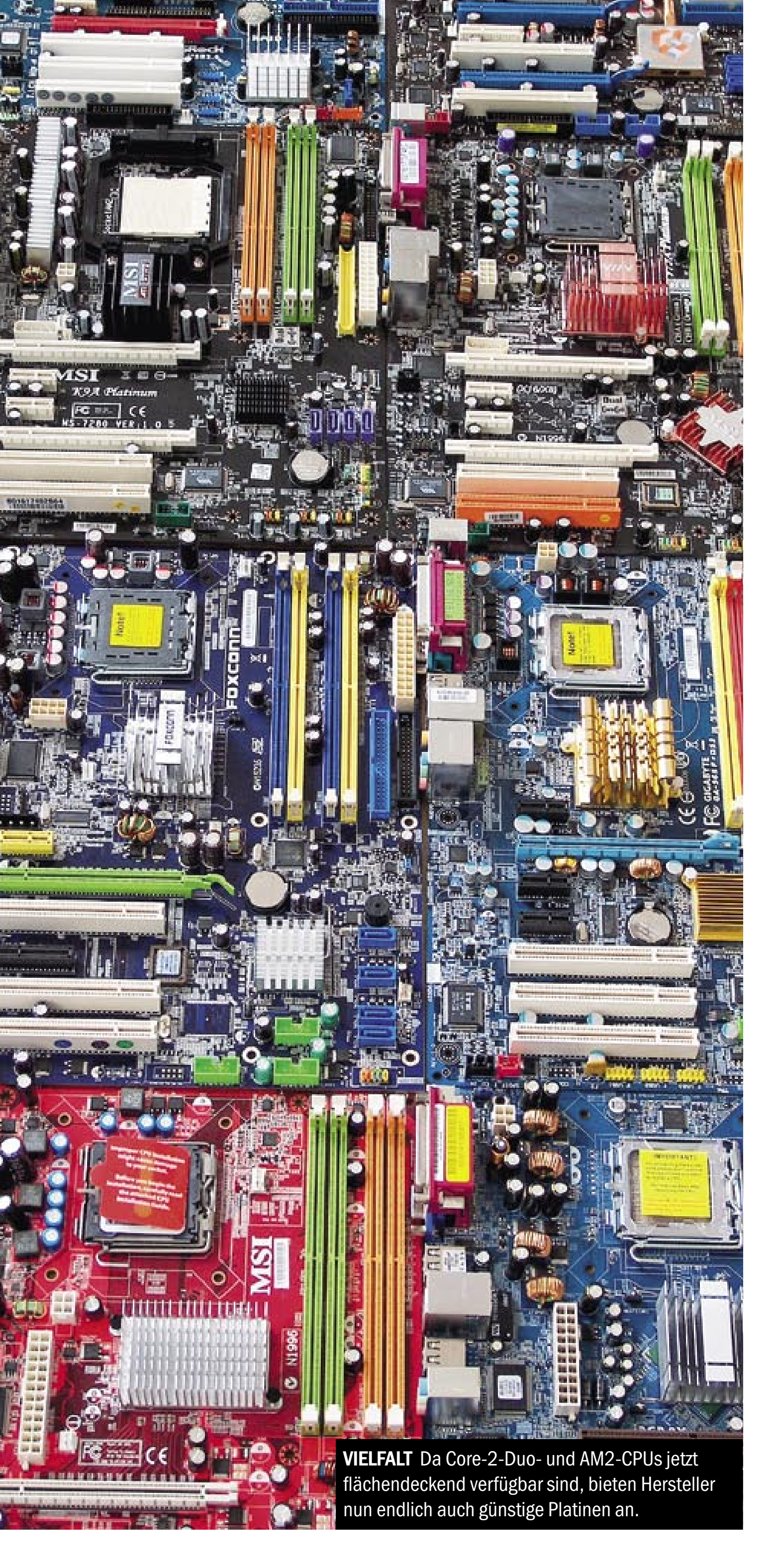



**Call of Duty 2** und **Oblivion** zeigen sich im Gegensatz zu den anderen drei Spielen unbeeindruckt von hoher CPU-Leistung.



**NfS Most Wanted**, **HL 2: Episode One** und **Battlefield 2** profitieren von einer schnellen CPU. Letzteres sogar noch von einem E6600.

# Aufrüstberatung



**VIELFALT** Da Core-2-Duo- und AM2-CPUs jetzt flächendeckend verfügbar sind, bieten Hersteller nun endlich auch günstige Platinen an.

Core-2-Duo- und AM2-Prozessoren sind mittlerweile in großen Stückzahlen verfügbar, entsprechende Platinen ebenfalls. Das Upgrade kann kommen!

Core-2-Duo-Mainboards gibt es bisher immer noch ausschließlich mit Intel-Chipsatz. Auf Hauptplatinen mit Nvidia- oder Ati-Chip warten Aufrüster voraussichtlich noch einen oder zwei Monate. Nachdem vergangenen Monat hauptsächlich teure Core-2-Duo-Boards verfügbar waren, haben Sie nun auch bei günstigen Varianten mehr Auswahl. Für AM2-CPUs testen wir zudem Platinen mit Nvidia-, Ati und Uli-Chip für 60 bis 210 Euro.

## Gigabyte 965P-DS3

**Preiswerte OC-Platine für den Conroe? I** Das 130 Euro teure 965P-DS3 ist die rund 70 Euro günstigere Variante von Gigabytes High-End-Board 965P-DQ6, die ebenfalls mit dem neuen 965P-Chipsatz ausgestattet ist. Hierbei hat Gigabyte allerdings die Heatpipe eingespart. Der einfache Passivkühler reicht jedoch völlig aus. Außerdem ist die DS3-Version schmaler und hat nur einen x16-Steckplatz, dabei soll laut Ati eine kommende Catalyst-Version Crossfire auf P965-Platinen ermöglichen. Dual-BIOS oder Firewire fehlen ebenfalls und RAID funktioniert nur mit den beiden lilafarbenen SATA-Ports. Nicht gespart wurde glücklicherweise beim BIOS. Im Gegenteil: Die VCore lässt sich sogar in noch feineren Stufen als beim DQ6 bestimmen. Die Speicherbänke liefern bis zu 2,4 Volt – das reicht selbst für High-End-Module. Außerdem wurde die neue Intel-Lüftersteuerung integriert. Wie beim Top-Modell hat Gigabyte nur „Solid Capacitors“ verwendet. Ärgerlich: Stellen wir die CAS-Latenz auf 4, wird laut CPU-Z CL3 geladen. Zudem startete das 965P-DS3 nicht im DDR2-1000-Modus – trotz gesenktem CPU-Takt. Die übrigen Leistungswerte sind sehr gut, der Stabilitätstest keine Herausforderung.

## Foxconn P9657AA

**Gute Lüftersteuerung und OC-Funktionen zum fairen Preis I** Weniger Ausstattung, weniger BIOS-Funktionen: Foxconns P965-Platine kommt nicht ganz an das 965P-DS3 von Gigabyte heran, kostet jedoch auch 10 Euro weniger. LAN- und USB-Performance sind hervorragend, bei der Spieleleistung (**NfS Most Wanted**) ist das P9657AA aber reproduzierbar 1 Fps langsamer als die Gigabyte-Platine. Anders als der Konkurrent verwendet Foxconn nicht den günstigen ICH8-Chip, sondern die ICH8R-Southbridge mit RAID-Unterstützung. Einen PATA-Anschluss gibt es per Zusatz-Controller. Auf der I/O-Blende befindet sich zudem ein ESATA-Port. Das passende Kabel fehlt jedoch. Außerdem vermissen wir ein Handbuch. Nur ein mehrsprachiges Faltblatt erklärt den Einbau. Das Handbuch bekommen Sie immerhin in PDF-Form von der Foxconn-Webseite (WEBCODE 2429). Positiv ist der zukunftssichere PCI-E-x4-Steckplatz. Auf einen zweiten x16-Slot für Crossfire hat der Hersteller allerdings verzichtet. Praktisch: Mit dem Tool Fox One ändern Sie Takt, Spannungen und Lüfterdrehzahl unter Windows. Auch das BIOS hält ordentliche OC-Funktionen bereit. Sonder-Features: „Smooth Over Clock“ soll für stabileres Übertakten sorgen, per „Smart Power LED“ gibt die Power-LED Fehlercodes aus. Bei der bestandenen Stabilitätsprüfung wurden die Spannungswandler nur 53,8 Grad Celsius warm.

## MSI P965 Neo-F

**Günstige Conroe-Platine mit Schwächen I** Noch weniger Ausstattung für noch weniger Geld: Nur ein IDE- und ein SATA-Kabel befinden sich in dem flachen Karton. Auf der Platine setzt MSI lediglich einen x16-Slot sowie die ICH8-Southbridge ohne RAID. Einen PATA- sowie einen zusätzlichen SATA-Port gibt es per Jmicron-Controller. Umständlich: Beide Stromstecker liegen schlecht erreichbar links neben der Northbridge-Kühlung. Für den Dual-Channel-Modus müssen jeweils eine grüne und eine orangenfarbene Bank besetzt werden. Gähnende Optionsleere im BIOS: Die VCore lässt sich nicht verändern und der FSB-Takt nur bis 333 MHz anheben – für Übertakter viel zu wenig! Außerdem patzt das Board im DDR2-1000-Test genauso wie im S3-Modus (Stand-by). Mit einer Sendeleistung von nur 23 MByte pro Sekunde liegt der LAN-Controller von Realtek deutlich hinter der Konkurrenz, die bis zu 116 MByte in der Sekunde überträgt. Die übrigen Leistungswerte und die Systemstabilität sind hingegen tadellos. Vorsicht: Die Spannungswandler wurden im Stabilitätstest trotz Gehäuselüfter 77 Grad Celsius heiß. Bauen Sie das P965 Neo-F also nur in ein System mit guter Kühlung ein.

## Asrock 775i65G R2.0

**AGP und DDR1 für Core 2 Duo I** Conroe-Prozessor: ab 190 Euro. Board: 40 Euro. Grafikkarte und Speicher: einfach die alten Komponenten behalten – Asrock macht's möglich, denn der clevere Hersteller verwendet einfach den alten Chipsatz 865G. Im direkten Spiele-Vergleich mit **NfS Most Wanted** und **Oblivion** ist dieser sogar genauso schnell wie ein P965 samt DDR2-800-Speicher. Dabei läuft das verwendete DDR400-Corsair-RAM nur mit 177 MHz – ein Speicherteiler lässt sich im BIOS nicht auswählen. Die alte ICH5-Southbridge bietet jedoch nur 100-MBit-LAN und zwei SATA-Ports, dafür aber zwei PATA-Kanäle. Auf der Mikro-ATX-Platine finden nur zwei Speicherbänke Platz. Übertakter brauchen das BIOS (per F2) gar nicht erst zu besuchen. Immerhin gibt es eine brauchbare Lüftersteuerung. Zudem kann im BIOS keine CAS-Latenz von 3 ausgewählt werden. Das mag bei günstigen Speichermodulen für Probleme sorgen.

## Asus Crosshair

**Den AM2-Spitzenplatz verfehlt I** Speziell für Spieler bietet Asus eine Nforce-590-SLI-Platine aus der neuen Reihe „Republic of Gamers“ an. Gegenüber unserer bisherigen AM2-Referenz Asus M2N32-SLI Deluxe bietet das Crosshair genannte Board noch mehr Ausstattung und BIOS-Spielwiese – allein zum Überprüfen der korrekten Einstellungen brauchen wir mehrere Minuten. Wer mag, kann sich an 53 Speicher-Einstellungen austoben – neuer Rekord! Dazu gibt es eine

## Was ist?

**I PCI-Express**
Neuer Schnittstellenstandard für Erweiterungskarten, der mittelfristig AGP- und PCI-Steckplätze ablösen wird

**I Firewire**
Bus-System und Schnittstelle mit einer maximalen Übertragungsrate von 50 MByte/s; unterstützt auch TCP/IP

**I Gigabit-LAN**
Netzwerkstandard, der eine theoretische Bandbreite von maximal 125 MByte/s erreicht

**I ESATA**
Schnittstelle für externe Laufwerke mit 3 GByte/s Übertragungsrate (SATA-II); benötigt eigene Anschlusskabel





## Info: Typberatung

| Testkandidat | Conroe: MSI 975X Platinum Powerup Ed. | Conroe: Gigabyte 965P-DS3 | Conroe: Foxconn P9657AA | Conroe: MSI P965 Neo-F | Conroe: Asrock 775i65G R2.0 | AM2: Asus Crosshair | AM2: Asrock AM2XLI-eSATA2 | AM2: MSI K9A Platinum |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Preis/Leistung | ■■□□□ | ■■■□□ | ■■■□□ | ■■■□□ | ■■■■□ | ■■□□□ | ■■■■■ | - |
| Ausstattung | ■■■■□ | ■■■□□ | ■■□□□ | ■■□□□ | ■□□□□ | ■■■■■ | ■■■□□ | ■■■■□ |
| Overclocking | ■■■□□ | ■■■■□ | ■■■□□ | ■■□□□ | ■□□□□ | ■■■■□ | ■■□□□ | ■■■□□ |
| Lautstärke | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ |
| Spieleleistung | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ |
| Sonstige Leistung | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■□ | ■■■□□ | ■■■■■ | ■■■□□ | ■■■■□ |
| Aufrüstbarkeit | ■■■□□ | ■■■□□ | ■■■□□ | ■■■□□ | ■□□□□ | ■■■□□ | ■■■□□ | ■■■□□ |

Zählen Sie die Punkte aus den Kategorien, die Sie wichtig finden, zusammen, um das optimale Board auszumachen. Die Gesamtpunktezahl kann dabei von der Wertung in der Testtabelle abweichen. Das 775i65G R2.0 unterstützt nur AGP sowie DDR1 und lässt sich daher in Zukunft kaum aufrüsten. Das K9A Platinum hat keine Wertung, das Feld Preis-Leistung bleibt daher leer.

## Kaufberatung

**Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten!**

**I Core-2-Duo oder Athlon 64?**
Preis: AM2, Leistung: Core-2-Duo – so lässt sich die aktuelle Aufteilung vereinfacht beschreiben. Für 100 Euro bekommen Sie bereits einen Athlon 64 3800+, 130 Euro kostet die Zweikern-Variante X2 3800+. Außerdem haben AM2-Platinen derzeit noch ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis. Allerdings: Nur 60 Euro mehr zahlen Sie für den Conroe E6300, der in allen Benchmarks deutlich vor dem X2 3800+ liegt.

**I Jetzt kaufen?**
Core-2-Duo-Prozessoren sind seit der Veröffentlichung Ende Juli kaum im Preis gefallen. Bis Weihnachten erwarten wir auch keine deutlichen Veränderungen. Eventuell sorgt die Chipsatz-Konkurrenz durch Nvidia und Ati bald für niedrigere Mainboard-Preise.

AM2-CPUs haben gerade erst massive Preissenkungen hinter sich, leistungsstarke Platinen gibt es bereits ab 60 Euro – jetzt kaufen!

**I Welche Platinen haben Intels neue Lüftersteuerung?**
Die Intel-Lüftersteuerung „Quiet System Technology“ ist zwar Bestandteil der neuen Southbridge ICH8 (wird bei praktisch allen Mainboards mit P965-Northbridge verwendet), ob die Technik auch zum Einsatz kommt, bleibt jedoch den Platinenherstellern überlassen. Dementsprechend nutzen Asus, MSI und Asrock für Ihre Mainboards eigene Varianten, bei denen Sie teilweise nur den CPU-Lüfter steuern können oder mit nervenden Unterteilungen auskommen müssen.

## Typberatung: Mainboards

**Persönliche Produktempfehlungen: die ganz privaten Kauftipps der Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



**Kay Beinroth**
Redakteur Bereich Sound

- Braucht ein günstiges Board für den Zweit-PC
- Stromaufnahme wichtig

**Fazit:** Der Conroe lässt mich kalt, denn mein Spielesystem ist mir noch schnell genug. Für meinen Zweit-PC hole ich mir jedoch eine preiswerte AM2-CPU und das zuverlässige Asrock AM2XLI-eSATA2 – günstig, stromsparend, gekauft!

**Thilo Bayer**
Redakteur Bereich Grafikkarten

- Übertaktet nicht
- Will ein günstiges Mainboard ohne Schnickschnack

**Fazit:** Für Photoshop muss ein Core 2 Duo her! Übertakten will ich jedoch nicht und DDR2-1000-Speicher ist mir ohnehin zu teuer. Daher kaufe ich das Foxconn P9657AA für 120 Euro. So bleibt mehr Geld für ein schnelleres Conroe-Modell.

**Daniel Möllendorf**
Redakteur Bereich Mainboards

- Will seinen Conroe samt Speicher übertakten
- Verwendet High-End-RAM

**Fazit:** Diesen Monat hat mich keines der getesteten Conroe-Boards wirklich überzeugt. Daher habe ich das 965P-DQ6 von Gigabyte bestellt (Testnote: 1,43). Ich bin gespannt, wie viel Übertaktungsspielraum der X6800 und mein Mushkin-RAM haben.

hervorragende Steuerung für acht Lüfter. Schade: nur vier Speicherteiler. Die Ausstattung reicht von einem genialen Tuning-Tool (Ai Booster) über sechs SATA-Kabel und Gimmicks wie Schlüsselanhänger und Kabelbinder bis hin zu drei enorm praktischen Temperaturfühlern. Besonders hilfreich ist zudem die LCD-Anzeige an der I/O-Blende, die beim Bootvorgang zur Fehlerdiagnose dient. Probleme gibt es jedoch im Praxiseinsatz: Cool'n'quiet sorgt für einen Systemabsturz, das Platinen-L=ayout ist umständlich und mit 1T Command-Rate läuft das Crosshair-Board nicht stabil. Das M2N32-SLI Deluxe leistet sich hier keine Schwächen. Außerdem liegt die Stromaufnahme bei unverschämten 319 Watt. Das sind 42 Watt mehr als bei der Asrock-Platine.

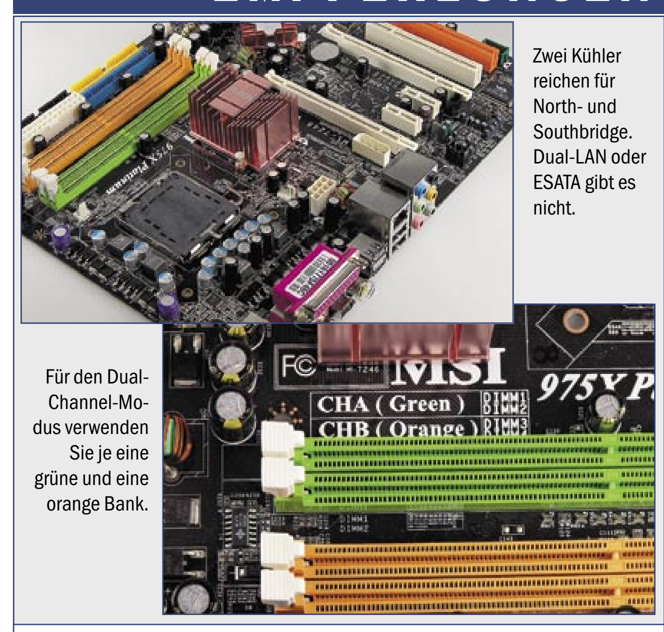
## MSI K9A Platinum

**Erstes RD580-Board noch mit Stabilitätsproblemen** ❙ Maximal zwei Stunden, dann brach der Stabilitätstest regelmäßig mit einem Standbild ab. Auch ein anderer Prozessor sowie Ersatz-Arbeitsspeicher mit hohen Latenzen (5-5-5-15, 2T) halfen nicht. Nach Rücksprache mit MSI probierten wir ein brandneues Beta-BIOS und ein zweites Testmuster aus – kein Erfolg, das Problem blieb. Dabei sind die ermittelten Leistungswerte vielversprechend: Gute (USB-) bis sehr gute (Spiele-)Performance bei geringer Stromaufnahme. Nur die beiden LAN-Controller erzielen lediglich mittelmäßige Ergebnisse. So warten wir gespannt auf ein BIOS-Update.

## Fazit: Günstig aufrüsten

Wer möglichst preiswert auf den Core 2 Duo umsteigen will, kauft unseren Asrock-Spartipp 775i65G und behält AGP-Grafikkarte und DDR400-RAM. Für AM2 bietet hingegen das AM2XLI-eSATA2 ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. Unsere AM2-Referenz bleibt allerdings das M2N32-SLI Deluxe von Asus (siehe Tabelle). (dm)

# EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:



Zwei Kühler reichen für North- und Southbridge. Dual-LAN oder ESATA gibt es nicht.

Für den Dual-Channel-Modus verwenden Sie je eine grüne und eine orange Bank.

## Core 2 Duo: MSI 975X Platinum Powerup Ed.

**Praxisprobleme verhindern bei MSIs 975X-Neuauflage den Top-Award. Dennoch: starke Core-2-Duo-Platine mit guter Ausstattung.**

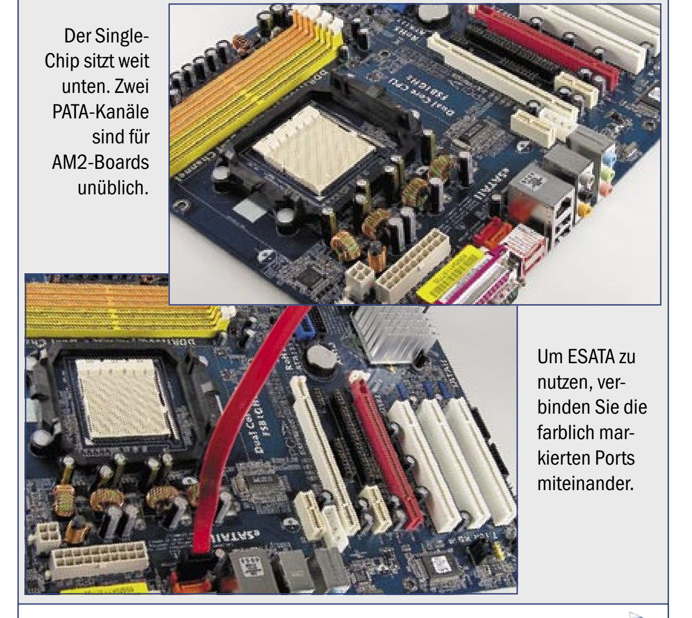
Anders als die meisten Desktop-Boards für Core 2 Duo unterstützt das 975X Platinum dank ICH7DH-Southbridge Intels Viiv-Technik. Außerdem: Zwei x16-Bänke für Crossfire (funktioniert bereits), fünfmal SATA-II und dreimal Firewire per Blende sowie zwei PATA-Kanäle. Im Karton findet man jedoch nur ein IDE- und vier SATA-Kabel. Tiefes Stirnrunzeln beim Blick ins BIOS: Die Platine bietet zwar fünf Speicherteiler an (löblich!), DDR2-800 ist bei 266 MHz FSB aber nicht möglich, da ausgerechnet der notwendige 1:1,5-Teiler fehlt. Den Stabilitätstest absolvieren MSI-Board und Corsair-Speicher allerdings auch mit dem nächsten Teiler 1:1,66 (DDR2-880) fehlerfrei. Eventuell behebt ein neues BIOS das Problem. Ansonsten ist das BIOS ordentlich: Die Speicherspannung wählen Sie in feinen 0,05-Volt-Schritten bis 2,4 Volt aus, die VCore in noch feineren Abstufungen bis 1,58. Wir vermissen lediglich eine Option für die Chipsatzspannung.

Die Spieleleistung (**NfS Most Wanted**) ist geringfügig besser als bei der P965-Konkurrenz. LAN und USB-Performance sind ebenfalls „sehr gut". Im Stabilitätstest verbraucht das System mit Core 2 Duo X6800 und Geforce 7800 GTX 245 Watt. Ohne Last liegt die Leistungsaufnahme bei rund 131 Watt – ohne Speedstep. Zum Vergleich: Das Asus-975X-Board P5W DH Deluxe verbraucht jeweils rund 20 Watt mehr. (dm)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle.

**Preis:** € 180,- **Preis-Leistg.:** Ausr.

GESAMTWERTUNG **1,57**



Der Single-Chip sitzt weit unten. Zwei PATA-Kanäle sind für AM2-Boards unüblich.

Um ESATA zu nutzen, verbinden Sie die farblich markierten Ports miteinander.

## AM2: Asrock AM2XLI-eSATA2




**Mit Ulis M1697-Chipsatz und hartem Sparkurs gelingt Asrock ein schnelles und stabiles AM2-Board für nur 60 Euro.**

Entwarnung vorweg: Die Performance des Uli-Chips ist stets identisch zur Nvidia-Konkurrenz. Auf der Packung wirbt Asrock mit zwei x16-Steckplätzen und „XLI"-Unterstützung. Sogar eine SLI-Brücke wird mitgeliefert. Eine offizielle SLI-Unterstützung gibt es jedoch nicht – hier sind bastelfreudige Tüftler gefragt. Crossfire funktionierte bei einem ersten Test jedenfalls nicht.

Für den günstigen Preis von 60 Euro ist die Ausstattung unerwartet großzügig: vier Kabel für alle vier SATA-II-Ports sowie zwei ESATA-Anschlüsse. Alle sechs Ports können Sie jedoch nicht gleichzeitig nutzen, da ESATA lediglich weitergeleitet wird (siehe Bild). Zudem bietet das AM2XLI-eSATA2 als eines der wenigen AM2-Boards zwei PATA-Kanäle. Anders als bei Asrocks 775i65G gibt es sogar ein paar OC-Funktionen: 1,45 Volt VCore sind für ernsthaftes Übertakten jedoch zu wenig und die RAM-Spannung können Sie lediglich in drei undokumentierten Stufen bestimmen. Außerdem ist der Referenztakt mit 201,7 MHz (BIOS: 1.20) bereits werkseitig relativ stark übertaktet.

Ärgerlich: Wer Zalmans Riesenkühler CNPS8000 nutzt, muss die ersten beiden RAM-Bänke freilassen. Cool'n'quiet-, S3-Test und Stabilitätsprüfung besteht das Board problemlos. Die Leistungsaufnahme ist dabei rekordverdächtig niedrig. (dm)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-Tabelle.

**Preis:** € 60,- **Preis-Leistg.:** Sehr gut

GESAMTWERTUNG **1,96**

## MAINBOARDS [SOCKEL 775]

| | 975X P. Powerup Ed. | 965P-DS3 | P9657AA | P965 Neo-F | 775i65G R2.0 |
|---|---|---|---|---|---|
| Hersteller | MSI | Gigabyte | Foxconn | MSI | Asrock |
| Webseite | www.msi-computer.de | www.gigabyte.de | www.foxconnchannel.com | www.msi-computer.de | www.asrock.com |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | Ca. € 180,-/Ausreichend | Ca. € 130,-/Befriedigend | Ca. € 120,-/Befriedigend | Ca. € 95,-/Befriedigend | Ca. € 40,-/Gut |
| Chipsatz (North-/Southbridge) | 975X/ICH7DH | P965/ICH8 | P965/ICH8R | P965/ICH8 | 865G/ICH5 |
| BIOS-Version/Board-Revision | 7.1B4/2.1 | F3/1.0 | 638F1P23/nicht erkennbar | 1.3/1.1 | 2.5/2.03 |
| **AUSSTATTUNG** | **1,70** | **1,96** | **2,30** | **2,39** | **3,16** |
| Speicher-Steckplätze | 4x DDR2 | 4x DDR2 | 4x DDR2 | 4x DDR2 | 2x DDR1 |
| Zusätzlicher PCI-E-x16-Slot | Vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden | Nicht vorhanden |
| PCI-Express-Slots (x1/x4) | Zwei x1-Slots | Drei x1-Slots | Ein x1-, ein x4-Slot | Zwei x1-Slots | - |
| PCI-Slots | 2 Slots | 3 Slots | 3 Slots | 3 Slots | 3 Slots |
| Onboard-LAN | 1.000 MBit/s Intel | 1.000 MBit/s Marvell | 1.000 MBit/s Marvell | 1.000 MBit/s Realtek | 100 MBit/s Realtek |
| USB-Ports (Lieferumfang, inklusive Blende) | 6 Ports | 4 Ports | 4 Ports | 4 Ports | 6 Ports |
| Maximale Anzahl an USB-Ports | 8 Ports | 10 Ports | 10 Ports | 10 Ports | 8 Ports |
| Firewire (Lieferumfang, inklusive Blende) | 3 Ports | - | - | - | - |
| SATA-Anschlüse | 5 Ports | 6 Ports | 5 Ports | 5 Ports | 2 Ports |
| PATA-Anschlüsse | 2 Ports | 1 Port | 1 Port | 1 Port | 2 Ports |
| RAID-Modi | 0, 1, 0+1, JBOD | 0, 1, JBOD | 0, 1, 0+1, 5, JBOD | - | - |
| Onboard-Sound | ALC882M | ALC883 | ALC883 | ALC883 | Cmedia 9761A |
| Lüfteranschlüsse | 3 Anschlüsse | 2 Anschlüsse | 3 Anschlüsse | 3 Anschlüsse | 2 Anschlüsse |
| IDE-Kabel/SATA-Kabel | 1x IDE/4x SATA | 1x IDE/4x SATA | 1x IDE/1x SATA | 1x IDE/1x SATA | 1x IDE/1x SATA |
| Sonstige Ausstattung | USB-/Firewire-Blende | - | - | - | - |
| Software | Norton Internet Security, Live Update 3, PC Alert 4, Security Utility | Norton Internet Security, Antivirus, Easy Tune 5, Gigabyte C.O.M., @BIOS, I-Cool | Norton Internet Security, Fox One, BIOS-Update | CoreCenter, DigiCell, Live Update 3, Lock Box | McAfee Virus Scan (Demo) |
| **EIGENSCHAFTEN** | **2,24** | **1,82** | **1,99** | **3,00** | **4,78** |
| Besondere Features | Flex Memory | Flex Memory | Flex Memory | Flex Memory | - |
| FSB-Takt | 266-550 MHz | 100-600 MHz | 266-600 MHz | 266-333 MHz | 95-300 MHz |
| CPU-Multiplikator | 6-11 | 6-11 | 6-11 | 6-11 | - |
| Speichertimings | 5 Einstellungen | 10 Einstellungen | 4 Einstellungen | 5 Einstellungen | 5 Einstellungen |
| Speicherteiler | 5 Teiler | 6 Teiler | 3 Teiler | 3 Teiler | - |
| CPU-Spannung (Conroe-Standard: 1,25V) | 1,21V bis 1,58V | 0,5125V bis 2,0V | +0,0125V bis +0,3V | - | - |
| CPU-Spannungs-Abstufung | 0,01-Volt-Schritte | 0,00625-Volt-Schritte | 0,0125-Volt-Schritte | - | - |
| RAM-Spannung (DDR1: 2,6V, DDR2: 1,8V) | 1,8V bis 2,4V | +0,1V bis +0,6V | -0,15V bis +0,6V | 1,8V bis 2,4V | „High", „Low" |
| Chipsatz-Spannung | - | +0,1V bis +0,3V | -0,12V bis +0,24V | - | - |
| AGP/PCI-E-Spannung | 1,5V bis 1,8V | +0,1V | - | 1,5V bis 2,2V | - |
| FSB-Spannung | - | +0,1V bis +0,3V | - | - | - |
| Dynamische Übertaktung: Prozessor | D.O.T.3 | C.I.A. 2 | FOX Intelligent Stepping | Dynamic Overclocking | - |
| Dynamische Übertaktung: Grafikkarte | - | Robust Graphics Booster | - | - | - |
| Dynamische Lüftersteuerung | Ja (nur: an oder aus) | Ja (Intel) | Ja (Intel) | Ja (mehrere Einstellungen) | Ja (nur CPU) |
| Besondere BIOS-Optionen | - | - | Smart Power LED, Smooth Over Clock | - | Boot Failure Guard |
| Realer FSB-Takt | 267,0 MHz | 266,7 MHz | 266,2 MHz | 266,2 MHz | 266,0 MHz |
| Board-Layout | Zusätzlicher Stromanschluss schlecht erreichbar, Sockel weit oben | PATA-Port schlecht erreichbar | Zusätzlicher Stromanschluss schlecht erreichbar | Stromanschlüsse schlecht erreichbar, Sockel weit oben | Stromanschlüsse schlecht erreichbar, Sockel weit oben |
| Chipsatz-Temperatur | 61,4 Grad Celsius | 57,3 Grad Celsius | 56,6 Grad Celsius | 63,7 Grad Celsius | 50,8 Grad Celsius |
| Lautstärke Chipsatzlüfter | Passive Kühlung | Passive Kühlung | Passive Kühlung | Passive Kühlung | Passive Kühlung |
| Stromverbrauch: Windows (X6800, 7800 GTX) | 130,9 Watt | 129,3 Watt | 124,6 Watt | 151,1 Watt | 116,3 Watt |
| Stromverbrauch: Stabilitätstest (X6800, 7800 GTX) | 245,1 Watt | 248,2 Watt | 233,7 Watt | 259,8 Watt | 214,0 Watt |
| Suspend-to-RAM-Test (S3) | Bestanden | Bestanden | Bestanden | Nicht bestanden | Nicht bestanden |
| SPD-Erkennung | Nicht bestanden | Bestanden | Bestanden | Nicht bestanden | Nicht bestanden |
| **LEISTUNG** | **1,30** | **1,50** | **1,50** | **1,55** | **1,44** |
| Spieleleistung Audigy 2, Avg/Minimum-Fps* | 73/66 Fps - Sehr gut | 72/64 Fps - Sehr gut | 71/63 Fps - Sehr gut | 72/64 Fps - Sehr gut | 69/62 Fps** |
| Spieleleistung Onboard-Sound, Avg/Minimum-Fps* | 73/65 Fps - Sehr gut | 72/64 Fps - Sehr gut | 71/63 Fps - Sehr gut | 72/64 Fps - Sehr gut | 69/61 Fps** |
| USB-Leistung | 35,2 MByte/s - Sehr gut | 35,1 MByte/s - Sehr gut | 37,5 MByte/s - Sehr gut | 37,5 MByte/s - Sehr gut | 32,9 MByte/s - Gut |
| LAN-Leistung oberer Port Senden/empfangen | 112/115 MByte/s - Sehr gut | 116/116 MByte/s - Sehr gut | 115/116 MByte/s - Sehr gut | 71/23 - Befriedigend | 12/12 MByte/s - Ungenügend |
| LAN-Leistung unterer Port Senden/empfangen | - | - | - | - | - |
| Kompatibilität: Speicher | Alle Module bestanden | DDR2-1000-Test nicht bestanden | DDR2-1000-Test nicht bestanden | DDR2-1000-Test nicht bestanden | Alle Module bestanden |
| Kompatibilität: Grafikkarten | Alle Karten bestanden | Alle Karten bestanden | Alle Karten bestanden | Alle Karten bestanden | Alle Karten bestanden |
| Kompatibilität: CPU-Kühler | Alle Kühler bestanden | Alle Kühler bestanden | Alle Kühler bestanden | Alle Kühler bestanden | Alle Kühler bestanden |
| PCGH-Stabilitätstest | Bestanden | Bestanden | Bestanden | Bestanden | Bestanden |
| **FAZIT** | + Gute Ausstattung<br>+ Spieleleistung<br>− Falsche RAM-Teiler<br>GESAMT **1,57** | + Intel-Lüftersteuerung<br>+ Viele OC-Funktionen<br>− DDR2-1000-Problem<br>GESAMT **1,65** | + Fairer Preis<br>+ Gutes BIOS<br>− Kaum Ausstattung<br>GESAMT **1,76** | + Guter Preis<br>− Langsames LAN<br>− Kaum OC möglich<br>GESAMT **2,01** | + Sehr günstig<br>+ AGP und DDR1<br>− Kaum OC möglich<br>GESAMT **2,45** |

* **NfS Most Wanted 1.3**, Geforce 7900 GTX, Core 2 Duo X6800, 2.048 MByte DDR2-800-RAM (4-4-4-12, 1T), 1.024x768, kein FSAA/AF
**EVGA Geforce 7800 GS KO (490/700 MHz), 2.048 MByte DDR400-RAM (2-3-3-6)

# MAINBOARDS

## [SOCKEL AM2]

| | Referenz (bereits getestet)<br>M2N32-SLI Deluxe WiFi-AP | Crosshair | AM2XLI-eSATA2 | K9A Platinum |
|---|---|---|---|---|
| Hersteller | Asus | Asus | Asrock | MSI |
| Webseite | www.asus.de | www.asus.de | www.asrock.com | www.msi-computer.de |
| Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis | Ca. € 170,-/Befriedigend | Ca. € 210,-/Ausreichend | Ca. € 60,-/Sehr gut | Ca. € 110,-/- |
| Chipsatz (North-/Southbridge) | Nforce 590 SLI | Nforce 590 SLI | M1697 | RD580/SB600 |
| BIOS-Version/Board-Revision | 0504/1.03G | 0121/1.04G | 1.20/1.03 | 1.1/1.0 |
| **AUSSTATTUNG** | **1,47** | **1,34** | **1,83** | **1,74** |
| Speicher-Steckplätze | 4x DDR2 | 4x DDR2 | 4x DDR2 | 4x DDR2 |
| Zusätzlicher PCI-E-x16-Slot | Vorhanden | Vorhanden | Keine offizielle Unterstützung | Vorhanden |
| PCI-Express-Slots (x1/x4) | Ein x1-, ein x4-Slot | Ein x1-, ein x4-Slot | Zwei x1-Slots | Zwei x1-Slots |
| PCI-Slots | 2 Slots | 3 Slots | 3 Slots | 2 Slots |
| Onboard-LAN | 2x 1.000 MBit/s Nvidia | 2x 1.000 MBit/s Nvidia | 100 MBit/s Realtek | 2x 1.000 MBit/s Realtek |
| USB-Ports (Lieferumfang, inkl. Blende) | 6 Ports | 6 Ports | 4 Ports | 6 Ports |
| Maximale Anzahl an USB-Ports | 8 Ports | 8 Ports | 8 Ports | 10 Ports |
| Firewire (Lieferumfang, inkl. Blende) | 2 Ports | 2 Ports | - | 2 Ports |
| SATA-Anschlüsse | 7 Ports | 8 Ports | 4 Ports | 4 Ports |
| PATA-Anschlüsse | 1 Port | 1 Port | 2 Ports | 1 Port |
| RAID-Modi | 0, 1, 0+1, 5, JBOD | 0, 1, 0+1, 5, 10, JBOD | 0, 1, 0+1, 5, JBOD | 0, 1, 0+1, JBOD |
| Onboard-Sound | AD1988B | AD1988B | ALC888 | ALC883 |
| Lüfteranschlüsse | 7 Anschlüsse | 8 Anschlüsse | 2 Anschlüsse | 3 Anschlüsse |
| IDE-Kabel/SATA-Kabel | 1x IDE/4x SATA | 1x IDE/6x SATA | 1x IDE/4x SATA (alternativ: 2x SATA/2x ESATA) | 1x IDE/4x SATA |
| Sonstige Ausstattung | USB-/Firewire-Blenden, Wifi-Antenne, Array Mic, Lüfter für Wakü, Stack Cool 2 | USB-/Firew.-Blenden, LCD Poster, Array Mic, 3x Temperaturfühler, Schlüsselanh., Lüfter f. Wakü | USB-/Firewire-Blende, SLI-Brücke | USB-/Firewire-Blende |
| Software | WinDVD-Suite, PC Probe II, Asus Update, Ai Gear, Anti-Virus | 3DMark06 Advanced, WinDVD-Suite, Ai Booster, Asus-Update, PC Probe II, Kaspersky Anti-Virus | McAfee Virus Scan | Norton Internet Security, Core Center, MSI Live Update 3, Security Utility |
| **EIGENSCHAFTEN** | **1,67** | **1,89** | **2,58** | **2,15** |
| Besondere Features | EPP, Linkboost, GPU Ex, Teaming, Firstpacket | EPP, Linkboost, GPU Ex, Teaming, Firstpacket | - | - |
| Referenztakt | 200-425 MHz | 200-400 MHz | 150-400 MHz | 200-400 MHz |
| CPU-Multiplikator | 5-25 | 5-25 | 4-25 | 5-25 |
| Speichertimings | 30 Einstellungen | 53 Einstellungen | 13 Einstellungen | 12 Einstellungen |
| Speicherteiler | 4 Teiler | 4 Teiler | 4 Teiler | 4 Teiler |
| CPU-Spannung (FX-62-Standard: 1,35V) | 0,8V bis 1,7625V | 0,85V bis 1,85V | 0,8V bis 1,45V | 1,2V bis 1,788V |
| CPU-Spannungs-Abstufung | 0,0125-Volt-Schritte | 0,00625-Volt-Schritte | 0,025-Volt-Schritte | 0,025-Volt-Schritte |
| RAM-Spannung (DDR2: 1,8V) | 1,8V bis 2,5V | 1,85V bis 3,425V | „Low", „Normal", „High" | 1,8V bis 2,3V |
| Chipsatz-Spannung | Bis 1,4V (NB) / 1,75V (SB) | Bis 1,575V (NB) / 1,875V (SB) | „Normal", „High" | Bis 2,15V (NB) |
| PCI-E-Spannung | Bis 1,4V (NB) / 1,75V (SB) | - | - | - |
| HT-Spannung | 1,2V bis 1,5V | 1,2V bis 1,575V | - | 1,2V bis 1,5V |
| HT-Multiplikator | 1 bis 5 | 1 bis 5 | 1 bis 5 | - |
| Dynamische Übertaktung: Prozessor | AI Overclocking | AI Overclocking | - | - |
| Dynamische Übertaktung: Grafikkarte | PEG Link Mode | PEG Link Mode | - | - |
| Dynamische Lüftersteuerung | Ja (mehrere Einstellungen) | Ja (acht Lüfter) | Ja (nur CPU) | Ja (nur CPU) |
| Besondere BIOS-Optionen | O.C. Profile, Music Alarm, EZ Flash | O.C. Profile, Music Alarm, EZ Flash | Boot Failure Guard | OC-Recovery |
| Realer Referenztakt | 200,9 MHz | 200,9 MHz | 201,7 MHz | 201,0 MHz |
| Board-Layout | Lange Karte im unteren x16-Slot blockiert SATA | PATA-Anschluss schwer erreichbar | Stromanschlüsse schlecht erreichbar | Zusätzl. Stromanschluss schlecht erreichbar |
| Chipsatz-Temperatur | 57,3 Grad Celsius | 55,6 Grad Celsius | 67,3 Grad Celsius | 60,3 Grad Celsius |
| Lautstärke Chipsatzlüfter | Passive Heatpipe-Kühlung | Passive Heatpipe-Kühlung | Passive Kühlung | Passive Kühlung |
| Stromverbrauch: Windows (FX-62, 7800 GTX) | 150,3 Watt | 163,5 Watt | 125,3 Watt | 132,6 Watt |
| Stromverbrauch: Stabilitätstest (FX-62, 7800 GTX) | 307,1 Watt | 319,0 Watt | 276,7 Watt | 283,0 Watt |
| Suspend-to-RAM-Test (S3) | Bestanden | Bestanden | Bestanden | Bestanden |
| SPD-Erkennung | Bestanden | Bestanden | Bestanden | Bestanden |
| **LEISTUNG** | **1,30** | **1,60** | **1,80** | **1,54** |
| Spieleleistung Audigy 2, Avg/Minimum-Fps* | 62/55 Fps - Sehr gut | 62/55 Fps - Sehr gut | 63/54 Fps - Sehr gut | 63/54 Fps - Sehr gut |
| Spieleleistung Onboard-Sound, Avg/Minimum-Fps* | 62/54 Fps - Sehr gut | 63/54 Fps - Sehr gut | 63/53 Fps - Sehr gut | 62/52 Fps - Sehr gut |
| USB-Leistung | 37,5 MByte/s - Sehr gut | 35,3 MByte/s - Sehr gut | 35,1 MByte/s - Sehr gut | 32,9 MByte/s - Gut |
| LAN-Leistung oberer Port Senden/empfangen | 116/113 MByte/s - Sehr gut | 116/116 MByte/s - Sehr gut | 12/12 MByte/s - Ungenügend | 86/116 MByte/s - Gut |
| LAN-Leistung unterer Port Senden/empfangen | 116/117 MByte/s - Sehr gut | 116/116 MByte/s - Sehr gut | - | 74/24 MByte/s - Befriedigend |
| Kompatibilität: Speicher | Alle Module bestanden | Probleme mit 1T Command-Rate | Probleme mit 1T Command-Rate | DDR2-1000-Test nicht bestanden |
| Kompatibilität: Grafikkarten | Alle Karten bestanden | Alle Karten bestanden | Alle Karten bestanden | Alle Karten bestanden |
| Kompatibilität: CPU-Kühler | Alle Kühler bestanden | Alle Kühler bestanden | Alle Kühler bestanden | Alle Kühler bestanden |
| PCGH-Stabilitätstest | Bestanden | Bestanden | Bestanden | Nicht bestanden |
| **FAZIT** | + Sehr gute Ausstattung<br>+ Umfangreiches BIOS<br>− Problematisches Layout<br>**GESAMT 1,41** | + Riesige Ausstattung<br>+ Viele OC-Funktionen<br>− Probleme mit Cnq und 1T<br>**GESAMT 1,61** | + Sehr günstig<br>+ Stromaufnahme<br>− Nicht für OC geeignet<br>**GESAMT 1,96** | + Stromverbrauch<br>− Stabilitätsprobleme<br>− LAN-Performance<br>**GESAMT –** |

PC Games TOP PRODUKT 11/2006 (M2N32-SLI Deluxe WiFi-AP); PC Games SPAR TIPP 11/2006 (AM2XLI-eSATA2)

* NfS Most Wanted 1.3, Geforce 7900 GTX, Athlon 64 FX-62, 2.048 MByte DDR2-800-RAM (4-4-4-12, 1T), 1024x768, kein FSAA/AF

# Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.




## GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)**
** Abgewertet

### AGP-Karten

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | Fps* (kein AA/AF) | Fps* (2x AA/4:1 AF) | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gainward Bliss 7800 GS+ | ca. € 320,- | Geforce 7900 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 450/625 MHz | 0,9 Sone | 76,2 Fps | 44,5 Fps | 2,01 |
| Gainward Bliss 7800 GS | ca. € 380,- | Geforce 7800 GS | 512 DDR3 [1,4 ns] | 425/625 MHz | 0,4 Sone | 74,9 Fps | 39,3 Fps | 2,09 |
| Leadtek Winfast A7600 GT TDH | ca. € 180,- | Geforce 7600 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 560/700 MHz | 1,2 Sone | 70,5 Fps | 33,9 Fps | 2,24 |
| MSI NX7800 GS-TD256 | ca. € 260,- | Geforce 7800 GS | 256 DDR3 [1,4 ns] | 375/600 MHz | 2,9 Sone | 70,2 Fps | 33,4 Fps | 2,27 |
| Leadtek Winfast A7600 GS TDH | ca. € 110,- | Geforce 7600 GS | 256 DDR2 [2,5 ns] | 400/400 MHz | 1,3 Sone | 43,7 Fps | 18,6 Fps | 2,62 |
| HIS X1600 Pro IceQ AGP | ca. € 110,- | Radeon X1600 Pro | 256 DDR2 [3,5 ns] | 500/396 MHz | 2 Sone | 38,1 Fps | 14,5 Fps | 2,99 |
| Leadtek Winfast A6600GT TDH | ca. € 110,- | Geforce 6600 GT | 128 DDR [2,0 ns] | 500/450 MHz | 1,2 Sone | 49,5 Fps | 15,6 Fps | 2,99** |

### PCI-Express-Karten

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | Fps* (kein AA/AF) | Fps* (4x AA/8:1 AF) | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus EN7950GX2 | ca. € 510,- | Geforce 7950 GX2 | 1.024 DDR3 [1,4 ns] | 500/600 MHz | 3,2 Sone | 88 Fps | 83,8 Fps | 1,48 |
| Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme | ca. € 480,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 675/830 MHz | 0,7 Sone | 82,5 Fps | 53,4 Fps | 1,61 |
| Sapphire Toxic X1900 XTX | ca. € 540,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 2,3 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,63 |
| MSI NX7900GTX-T2D512E | ca. € 440,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | 53,1 Fps | 1,66 |
| Gainward Bliss 7900 GTX PCX | ca. € 450,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | 53,1 Fps | 1,67 |
| Asus EAX1900XTX | ca. € 450,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 4 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,68 |
| Club 3D Radeon X1900 XTX | ca. € 470,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 3 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,69 |
| Sapphire Radeon X1900 XT | ca. € 330,- | Radeon X1900 XT | 512 DDR3 [1,1 ns] | 621/720 MHz | 4,1 Sone | 86,5 Fps | 53,8 Fps | 1,83 |
| MSI RX1800XT-VT2D512E | ca. € 400,- | Radeon X1800 XT | 512 DDR3 [1,2 ns] | 621/747 MHz | 2,8 Sone | 77,7 Fps | 50,9 Fps | 1,84 |
| Sapphire Radeon X1800 XT/256 | ca. € 250,- | Radeon X1800 XT | 256 DDR3 [1,2 ns] | 621/747 MHz | 3 Sone | 77 Fps | 49,7 Fps | 1,94 |
| Leadtek PX7900GT TDH | ca. € 260,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | 0,6 Sone | 76,5 Fps | 41,5 Fps | 1,94 |
| MSI NX7900GT-VT2D256E-HD | ca. € 280,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/765 MHz | 2,4 Sone | 77,2 Fps | 45,7 Fps | 1,96 |
| Xfx GF 7900 GT 520M VIVO | ca. € 280,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 520/750 MHz | 3,9 Sone | 77,2 Fps | 46,5 Fps | 2 |
| Ati All-in-Wonder X1900 | ca. € 410,- | Radeon X1900 AiW | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/480 MHz | 2,1 Sone | 82,7 Fps | 41,1 Fps | 2 |
| Asus EN7900GT TOP | ca. € 260,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 520/720 MHz | 2,4 Sone | 79,4 Fps | 45,9 Fps | 2,03 |
| Leadtek Winfast PX7800GTX TDH | ca. € 450,- | Geforce 7800 GTX | 256 DDR3 [1,6 ns] | 430/600 MHz | 1,4 Sone | 75,5 Fps | 40,6 Fps | 2,04** |
| Gainward Bliss 7900 GT PCX GS | ca. € 310,- | Geforce 7900 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 550/700 MHz | 4 Sone | 80,5 Fps | 46,5 Fps | 2,11 |
| MSI NX7900GT-VT2D256EZ | ca. € 260,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | Passiv | 76,5 Fps | 41,5 Fps | 2,11 |
| Sapphire Radeon X1900 GT | ca. € 280,- | Radeon X1900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 574/594 MHz | 2,6 Sone | 76,5 Fps | 38,3 Fps | 2,18 |
| HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 | ca. € 210,- | Radeon X1800 GTO | 256 DDR3 [2 ns] | 520/495 MHz | 0,8 Sone | 71,8 Fps | 33,7 Fps | 2,18 |
| Asus EN7600GT Silent | ca. € 180,- | Geforce 7600 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 560/700 MHz | Passiv | 68,5 Fps | 33 Fps | 2,23 |
| MSI RX1800 XL-VT2D256E | ca. € 370,- | Radeon X1800 XL | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/495 MHz | 4,6 Sone | 71,4 Fps | 38,3 Fps | 2,23** |

## CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).




| Hersteller/Modell | Anbieter (u. a.) | Preis | Sockel | Lautheit (12 V/7 V) | Temperatur (12 V/7 V) | Geeignet bis ...* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thermalright Noisebudget 92-100W | www.noisemagic.de | ca. € 50,- | 754, 939, 940 | 0,5/0,3 Sone | 52/60 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,49 |
| Thermalright Noisemagic XP-120 | www.pc-world.de | ca. € 85,- | 754, 939, 940, 478 | 1,4/0,6 Sone | 52/57 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,55 |
| Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL | www.pc-world.de | ca. € 85,- | 754, 939, 940, 478 | 0,8/0,4 Sone | 51/59 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,56 |
| Thermaltake Big Typhoon | www.thermaltake.de | ca. € 30,- | A, 754, 939, 940, 478, 775 | 1/0,5 Sone | 53/63 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,57 |
| Thermalright XP-90C | www.hardware-rogge.de | ca. € 45,- | 478, 775, 754, 939, 940 | 0,7/0,5 Sone | 52/62 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,57 |

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

### 17 Zoll

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Syncmaster 730BF | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m2 | - | 1,82 |
| Asus PM17TU | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 410 cd/m2 | - | 1,87 |
| Eizo Flexscan M1700 | ca. € 290,- | D-Sub, DVI-D | 27 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 25 bis 260 cd/m2 | Lautsprecher | 1,92 |
| Benq FP71V | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 280 cd/m2 | Lautsprecher | 1,92 |
| Viewsonic VX724 | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 290 cd/m2 | - | 1,95 |
| Hyundai Imagequest Q70U | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 18 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 120 bis 280 cd/m2 | Lautsprecher, USB-Hub | 1,95 |

### 19 Zoll

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Benq FP93GX | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 35 bis 260 cd/m2 | - | 1,71 |
| Samsung Syncmaster 960BF | ca. € 330,- | DVI-I | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 90 bis 260 cd/m2 | Software-OSD | 1,76 |
| Eizo Flexscan M1950 | ca. € 700,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | Sehr gut | Sehr gut | 25 bis 225 cd/m2 | USB-Hub, Lichtsensor | 1,79 |
| Viewsonic VX922 | ca. € 320,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 65 bis 280 cd/m2 | - | 1,8 |
| Acer AL1951Cs | ca. € 350,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 400 cd/m2 | Lautsprecher | 1,82 |
| Samsung Syncmaster 930BF | ca. € 280,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m2 | Magicbright | 1,86 |

### Breitbild (16:10-Format)

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll) | ca. € 1.400,- | 2x DVI-I | 18 ms | Sehr gut | Sehr gut | 75 bis 370 cd/m2 | USB-Hub | 1,68 |
| Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll) | ca. € 1.100,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 22 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 350 cd/m2 | USB-Hub | 1,86 |
| Viewsonic VX2025wm (20 Zoll) | ca. € 400,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | Sehr gut | Sehr gut | 35 bis 300 cd/m2 | - | 1,88 |
| FSC Scenicview P24-1W (24 Zoll) | ca. € 1.300,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 21 ms | Sehr gut | Gut | 85 bis 430 cd/m2 | USB-Hub | 1,92 |
| Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll) | ca. € 1.200,- | DVI-D, S-Video | 23 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 430 cd/m2 | 9-in-1-Kartenleser, USB-Hub | 1,94 |
| Acer AL2423W (24 Zoll) | ca. € 1.000,- | D-Sub, DVI-D | 19 ms | Sehr gut | Gut | 150 bis 400 cd/m2 | Lautsprecher | 2,01 |







## MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

### Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gigabyte 965P-DQ6 | ca. € 200,- | P965 | F2/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,43 |
| Asus P5W DH Deluxe | ca. € 200,- | 975X | 0701/1.02G | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb. | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,44 |
| Asus P5B Deluxe Wifi | ca. € 190,- | P965 | 0302/1.03G | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 3x Firew., Wifi, Mikro | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,47 |
| MSI 975X Platinum Pow. Ed. | ca. € 180,- | 975X | 7.1B4/2.1 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 5x SATA, 3x Firewire | Befriedigend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,57 |
| Gigabyte 965P-DS3 | ca. € 130,- | P965 | F3/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 Mbit/s | 6x SATA | Gut | Passiv | DDR2-1.000 probl. | Bestanden | 1,65 |
| Foxconn P9657AA | ca. € 120,- | P965 | 638F1P23/- | - | 3 | x16 (1), 4 (1), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 5x SATA | Befriedigend | Passiv | DDR2-1.000 probl. | Bestanden | 1,76 |
| MSI P965 Neo-F | ca. € 95,- | P965 | 1.3/1.1 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 5x SATA | Ausreichend | Passiv | DDR2-1.000 probl. | Bestanden | 2,01 |
| Asrock ConroeXfire-eSATA2 | ca. € 75,- | 945P | 1.20/2.01 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, 1x Firewire | Mangelhaft | Passiv | Best. (DDR2-667) | Bestanden | 2,04 |
| Asrock 775i65G R2.0 | ca. € 40,- | 865G | 2.5/2.03 | 1 | 3 | - | 100 MBit/s | 2x SATA | Mangelhaft | Passiv | Bestanden | Bestanden | 2,45 |

### Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2




| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi | ca. € 170,- | Nforce 590 SLI | 0504/1.03G | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,41 |
| Abit KN9 SLI | ca. € 130,- | Nforce 570 SLI | 1.2/1.00 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire, Mauspad | Befriedigend | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,57 |
| Asus Crosshair | ca. € 210,- | Nforce 590 SLI | 0121/1.04G | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 2x Firewire, LCD Post. | Gut | Heatpipe | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,61 |
| Foxconn C51XEM2AA | ca. € 190,- | Nforce 590 SLI | 612W1P20/- | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 3x Firew., Diag-LEDs | Befriedigend | Lüfter (0,7 Sone) | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,69 |
| MSI K9N SLI Platinum | ca. € 120,- | Nforce 570 SLI | 1.1/1.0 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire | Befriedigend | Passiv | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,69 |
| Asrock AM2XLI-eSATA2 | ca. € 60,- | M1697 | 1.20/1.03 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 100 MBit/s | 4x SATA, SLI-Brücke | Ausreichend | Passiv | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,96 |

### Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus A8N32-SLI Deluxe | ca. € 140,- | Nforce4 SLIx16 | 0703/1.01 | - | 3 | x16 (2), x4 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Asus A8R32-MVP Deluxe | ca. € 140,- | RD580 | 0305/1.02G | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,5 |
| Asus A8N-SLI Premium | ca. € 110,- | Nforce4 SLI | 1009/1.02 | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,51 |
| Asus A8N-SLI Deluxe | ca. € 120,- | Nforce4 SLI | 1001/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,6* |
| DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D | ca. € 110,- | Nforce4 Ultra | NF4LD406/R.AE1 | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,62 |
| Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1) | ca. € 75,- | Nforce4 | F11/1.1 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,63 |
| Abit KN8 SLI | ca. € 90,- | Nforce4 SLI | 1.4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| Asus A8N-SLI SE | ca. € 75,- | Nforce4 SLI | 0502/1.01 | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| EVGA NF41-AX | ca. € 95,- | Nforce4 SLI | E05/2.3 | - | 3 | x16 (3), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Diagnose-LEDs | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| Asus A8N-SLI | ca. € 95,- | Nforce4 SLI | 1001/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,68* |
| MSI K8N Diamond Plus L.E. | ca. € 140 | Nforce4 SLIx16 | 1.12/1.0 | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft. | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,71 |
| Epox 9NPA+ Ultra | ca. € 90,- | Nforce4 Ultra | 22.03.05/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,73* |
| Gigabyte K8N Pro-SLI | ca. € 90,- | Nforce4 SLI | F4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire, Dual-BIOS | - | Bestanden | - | 1,77* |
| DFI LP UT RDX200 CF-DR | ca. € 140,- | RD480 | A11/A03 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire, Diag.-LED | Befriedigend | Bestanden | Bestanden | 1,79 |
| Elitegroup KN1 Extreme | ca. € 85,- | Nforce4 Ultra | 1.0c/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,85* |

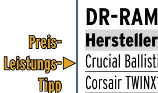
### Sockel 775 - Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium EE (kein Core 2 Duo)




| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus P5N32-SLI Deluxe | ca. € 180,- | Nforce4 SLIx16 | 0202/1.01 | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,56 |
| Gigabyte 8N-SLI Pro | ca. € 95,- | Nforce4 SLI IE | F1/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS | - | Bestanden | - | 1,98* |
| Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV | ca. € 220,- | 945P | 0306/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte | - | Teilbestanden | - | 2,04* |
| MSI 865PE Neo3-F | ca. € 80,- | 865PE | 5.20/3 | 1 | 5 | - | 1.000 MBit/s | 2x SATA | - | Bestanden | - | 2,1* |
| Abit AL8 | ca. € 140,- | 945P | 1.2/1.0 | - | 2 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID) | - | Bestanden | - | 2,31* |
| MSI 915P Combo | ca. € 65,- | 915P | 1.6/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID) | - | Bestanden | - | 2,38* |
| Gigabyte 8I945P Pro | ca. € 130,- | 945P | F5/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter | - | Teilbestanden | - | 2,45* |

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Garantierte Latenzen; ** Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; *** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt




### DR-RAM

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Garant. Latenzen* | Stabiler Takt | St. Latenzen DDR400** | St. Latenzen DDR500*** | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402 | ca. € 110,- | 2x 512 MByte, DDR400 | 2-2-2-6 | 280 MHz DDR, 2,8 Volt | 1,5-2-2-5 | 2,5-3-3-7 | 1,51 |
| Corsair TWINX1024-3200XL | ca. € 220,- | 2x 512 MByte, DDR400 | 2-2-2-5 | 270 MHz DDR, 3,2 Volt | 1,5-2-2-5 | 2,5-3-3-7 | 1,54 |
| Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505 | ca. € 110,- | 2x 512 MByte, DDR500 | 2,5-4-4-8 | 280 MHz DDR, 2,8 Volt | 1,5-2-2-5 | 2,5-3-3-7 | 1,62 |
| Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided | ca. € 170,- | 2x 512 MByte, DDR433 | 2-3-2-6 | 280 MHz DDR, 3 Volt | 2-3-2-6 | 3-3-3-8 | 1,65 |
| OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K | ca. € 220,- | 2x 1.024 MByte, DDR400 | 2-3-3-8 | 240 MHz DDR, 2,8 Volt | 2-3-3-6 | Nicht möglich | 1,8 |
| Corsair TWINX2048-4400PRO | ca. € 300,- | 2x 1.024 MByte, DDR550 | 3-3-3-8 | 270 MHz DDR, 3 Volt | 2-3-3-6 | 2,5-3-3-7 | 1,85 |

### DDR2-RAM

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Garant. Latenzen* | Stabiler Takt | St. Latenzen DDR2*** | St. Latenzen DDR2**** | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ | ca. € 500,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-1066 | 4-4-4-5 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 3-3-3-5, 2T | 4-4-4-12 | 1,56 |
| Corsair TWIN2X2048-6400C4 | ca. € 260,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-800 | 4-4-4-12 | 590 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-12, 1T | 4-4-4-12 | 1,59 |
| OCZ OCZ2P10002G-K | ca. € 440,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-1000 | 5-5-5-15 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-15 | 1,67 |
| Super Talent T800UX2GC4 | ca. € 280,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-800 | 4-4-3-8 | 560 MHz DDR, 2,2 Volt | 4-4-3-8, 2T | 5-5-5-12 | 1,77 |
| Mushkin EM2-6400 996527 | ca. € 180,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-800 | 5-5-5-12 | 540 MHz DDR, 2,2 Volt | 5-5-5-12, 1T | 5-5-5-15 | 1,86 |

## Die wichtigsten Ati-Grafikchips

### Radeon X850 XT

**Grafiktakt:** 520 MHz
**Speichertakt:** 540 MHz
**Speichertyp:** GDDR3
**Speichergröße:** 256 MByte
**Pixel-Pipelines:** 16
**Vertex Shader:** 8
**Preis (Platine):** Ca. € 150,- bis 180,-

### Radeon X1650 Pro

**Grafiktakt:** 600 MHz
**Speichertakt:** 700 MHz
**Speichertyp:** GDDR3
**Speichergröße:** 256 MByte
**Pixel-Pipelines:** 4
**Vertex Shader:** 5
**Preis (Platine):** Ca. € 100,-

### Radeon X1900 GT

**Grafiktakt:** 575 MHz
**Speichertakt:** 600 MHz
**Speichertyp:** GDDR3
**Speichergröße:** 256 MByte
**Pixel-Pipelines:** 12
**Vertex Shader:** 8
**Preis (Platine):** Ca. € 190,-

### Radeon X1950 XTX

**Grafiktakt:** 650 MHz
**Speichertakt:** 1.000 MHz
**Speichertyp:** GDDR4
**Speichergröße:** 512 MByte
**Pixel-Pipelines:** 16
**Vertex Shader:** 8
**Preis (Platine):** Ca. € 380,-

## Tipp der Redaktion

Jan Hanke
Bereich: Grafikkarten

Die Radeon X1950 XTX stellt die erste Grafikkartengeneration mit GDDR4-Speicher dar. Mit der X1900 GT hat man für unter 200 Euro noch ordentliche Spieleleistung. Die X850 XT ist eine der schnellsten Grafikkarten, die es mit AGP-Schnittstelle gibt. Sparfüchse, die nur gelegentlich spielen, nehmen mit der Radeon X1650 Pro vorlieb.

## GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8




| | Preis | Montageplätze | Lüfterplätze | Gewicht | Temp. CPU/VGA/Gehäuse* | Lautstärke in dB(A) und Sone | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Silverstone TJ07 | ca. € 290,- | 7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll) | 2x 92 mm, 4x 120 mm | Normal (13 Kilo) | 42/89/37 Grad Celsius | 38 dB(A), 2,7 Sone | 1,83 |
| Cooler Master Stacker 830 | ca. € 200,- | 6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 4x 140 mm | Normal (15 Kilo) | 44/89/41 Grad Celsius | 32 dB(A), 1,2 Sone | 1,97 |
| Thermaltake Tai-Chi | ca. € 235,- | 6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 2x 120 mm | Schwer (20 Kilo) | 43/88/41 Grad Celsius | 34 dB(A), 1,7 Sone | 1,99 |
| Antec P150 | ca. € 115,- | 3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll) | 1x 120 mm, 2x 92 mm | Normal (12 Kilo) | 47/87/48 Grad Celsius | 30 dB(A), 1 Sone | 2,16 |
| Aerocool Aeroengine II | ca. € 65,- | 4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 1x 140 mm | Leicht (7 Kilo) | 43/88/43 Grad Celsius | 37 dB(A), 2,2 Sone | 2,26 |

## NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

| | Anbieter (u. a.) | Preis | Leistung (Herstellerangabe) | +3,3 V/+5 V/+12 V | Lautheit (Win/3D) | Temperatur (3D)* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NoiseMagic Liberty ELT400AWT | www.pc-world.de | ca. € 110,- | 400 Watt | 28/35/20 (1), 20 (2) A | 0,3/0,9 Sone | 44 Grad Celsius | 1,84 |
| Enermax Liberty ELT500AWT | www.enermax.de | ca. € 75,- | 500 Watt | 28/30/22 (1), 22 (2) A | 0,6/3,7 Sone | 41 Grad Celsius | 1,9 |
| Antec Neo HE 550 | www.antec.com | ca. € 90,- | 550 Watt | 24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A | 0,5/3,7 Sone | 34 Grad Celsius | 1,92 |
| Be quiet! BQT P6-430-W Pro | www.be-quiet.de | ca. € 75,- | 430 Watt | 28/35/20 (1), 20 (2) A | 0,5/0,9 Sone | 44 Grad Celsius | 1,96 |
| Seasonic SS-500HT Active PFC F3 | www.seasonic.com | ca. € 80,- | 500 Watt | 30/30/17 (1), 16 (2) A | 0,7/1,3 Sone | 47 Grad Celsius | 2 |

## FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach




| | Preis | Interface | Größe | U/min | Lautheit (Normal/Seek) | Zugriffszeit | Cache | Transfer Lesen/Schreiben* | Anwendungsindex | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WD WDC WD1500ADFD-00NLR0 | ca. € 230,- | SATA I | 143,1 GByte | 10.000 | 1 Sone / 4,1 Sone | 8,2 ms | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s | 39,9 | 1,84 |
| Seagate ST3750640AS | ca. € 350,- | SATA II | 750 GByte | 7.200 | 0,9 Sone / 2 Sone | 13,3 ms | 16 MByte | 65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s | 27,2 | 1,85 |
| WD WDC WD1500AHFD-00RAR0 | ca. € 250,- | SATA I | 143,1 GByte | 10.000 | 1,2 Sone / 4,5 Sone | 8,4 ms | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s | 38,3 | 1,86 |
| Samsung HD400LJ | ca. € 130,- | SATA II | 381,6 GByte | 7.200 | 0,8 Sone / 2,4 Sone | 15,5 ms | 8 MByte | 64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s | 25,2 | 1,92 |
| Samsung SP2504C | ca. € 65,- | SATA II | 238,5 GByte | 7.200 | 0,6 Sone / 1,9 Sone | 14,2 ms | 8 MByte | 60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s | 25 | 1,98 |

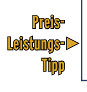
## DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



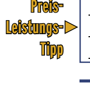
| | Preis | Interface | Lautstärkeentwicklung | DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL | Brenndauer DVD+R | Brenndauer DVD-R | Fehlerkorrektur* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Plextor PX-760A | ca. € 75,- | IDE | 2,9 Sone / 40 dB(A) | 18x/8x/18x/6x/10x/6x | 5:38 Minuten | 5:44 Minuten | 4:52 Minuten | 1,72 |
| Samsung SH-W163A | ca. € 40,- | SATA | 2,3 Sone / 38 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 5:38 Minuten | 5:46 Minuten | 4:44 Minuten | 1,76 |
| Benq DW1655 | ca. € 40,- | IDE | 3,5 Sone / 43 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 5:54 Minuten | 6:07 Minuten | 4:45 Minuten | 1,94 |
| Lite-On SHM-165P6S | ca. € 40,- | IDE | 3,3 Sone / 42 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 6:06 Minuten | 6:15 Minuten | 4:45 Minuten | 2 |
| Philips DVDR1660K | ca. € 40,- | IDE | 4 Sone / 43 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 6:08 Minuten | 6:22 Minuten | 4:45 Minuten | 2,02 |

## STEREOSYSTEME



| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Teufel Concept C 2.1 USB | ca. € 120,- | 2+1 | 130 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,5 |
| Logitech Z-2300 | ca. € 110,- | 2+1 | 200 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,66 |
| Creative Gigaworks T20 | ca. € 80,- | 2 | 24 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,87 |
| Speed Link Gravity 2.1 SL-8231 | ca. € 40,- | 2+1 | 28 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,9 |
| Creative I-Trigue L3800 | ca. € 120,- | 2+1 | 48 Watt | Einfach | Gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,93 |

## MEHRKANALSYSTEME



| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Decoder | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech Z-5500 Digital | ca. € 270,- | 5+1 | 505 Watt | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,3 |
| Creative Gigaworks S750 | ca. € 390,- | 7+1 | 700 Watt | - | Sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,56 |
| Logitech Z-5450 Wireless | ca. € 250,- | 5+1 | 315 Watt | Integriert | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,64 |
| Creative Gigaworks G500 | ca. € 140,- | 5+1 | 310 Watt | - | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,66 |
| Teufel Concept G THX 7.1 | ca. € 300,- | 7+1 | 680 Watt | - | Gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,66 |

## SOUNDKARTEN



| | Preis | Soundchip | Ausgänge | CPU-Belastung 3D-Sound | Spieleunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca. € 100,- | X-Fi | 3x Line-Out, digital | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,28 |
| Creative SB Audigy 2 ZS | ca. € 80,- | Audigy | 3x Line-Out, digital, Firewire | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,54 |
| Terratec Aureon 7.1 Universe | ca. € 140,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Sehr gut | 1,7 |
| Hercules Fortissimo IV | ca. € 40,- | ICE 1724 Envy 24HT | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Gut | 1,86 |
| Terratec Aureon 7.1 Space | ca. € 80,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Gut | 2,32 |

# Empfehlungen der Hardware-Redaktion

### SAPPHIRE X1650 PRO



**Hersteller:** Sapphire

**Preis:** € 100,-

**Website:** www.sapphiretech.com

**WERTUNG: 2,86**

Die Mittelklasse-Grafikkarte ist im 2D-Modus mit 0,2 Sone nahezu lautlos. Bei 3D-Anwendungen bringt sie es auf 1,6 Sone, womit sich der Lärm in Grenzen hält. Bei Spielen erreicht der Grafikchip relativ hohe 86 Grad Celcius. In unserem Test funktionierte der 3D-Beschleuniger mit dem offiziellen Catalyst 6.8 nicht, hier ist der Käufer auf den Treiber des Grafikkartenherstellers angewiesen. Für die aktuellen Spiele ist die 3D-Leistung zu schwach. Eine Übertaktung ist nicht möglich. Fazit: Die Radeon X1650 Pro eignet sich lediglich für Gelegenheitsspieler, die kein Vermögen investieren wollen. (jh)

### ATEN KVM SWITCH



**Hersteller:** Aten

**Preis:** Ca. € 45,-

**Website:** www.aten.com

**WERTUNG: 2,28**

Mithilfe des Aten KVM Switch bedienen Sie zwei Computer mit einer Tastatur (PS/2), einem Monitor (D-Sub) und einer Maus (PS/2). Zusätzlich können Sie noch Lautsprecher und Mikrofon anschließen. Erfahrene Benutzer sind in der Lage, das Gerät ohne Anleitung anzuklemmen. Eine Kontrollleuchte am KVM Switch zeigt an, welchen PC Sie gerade verwenden. Zwischen den beiden Rechnern wechseln Sie mit einer Tastenkombination, am Gerät ist kein manueller Umschalter vorhanden. In unserem Test funktionierte der KVM Switch allerdings nur mit Microsoft-Mäusen. (jh)

### KINGSTON KHX8500D2K2/1G

**Hersteller:** Kingston

**Preis:** Ca. € 240,-

**Website:** www.valueram.com

**WERTUNG: 1,75**

Wer mit einem GByte Arbeitsspeicher zufrieden ist, für den ist der Speicher-Zwilling von Kingston genau das Richtige. Die Stärke der zwei DDR2-800-Module sind eindeutig die niedrigen Latenzen: Mit 3-3-3-5 bei einer Command-Rate von 2T brauchen sich die 512-MByte-Riegel nicht verstecken. Auf unserer Test-Platine (Foxconn C51XEM2AA) lief das Duo sogar im DDR2-1066-Modus mit 5-5-5-15 und 2,2 Volt. Die Command-Rate 1T war in keinem Modus möglich. Des Weiteren hatten wir beim Test Probleme mit dem Asus-Mainboard M2N32-SLI. (jh)





## KOPFHÖRER/HEADSETS

| | Preis | Kabellänge | Gewicht | Tragekomfort | Hörtest Hochtonbereich | Hörtest Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sennheiser PC160 | ca. € 70,- | 3 Meter | 186 Gramm | Sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,53 |
| Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer | ca. € 60,- | 4 Meter | 360 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,59 |
| Raptor-Gaming H1 | ca. € 85,- | 3,5 Meter | 234 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,65 |
| Plantronics .Audio 350 | ca. € 45,- | 2,9 Meter | 160 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut | Gut bis sehr gut | 1,74 |
| Sharkoon Gamer Headset GHS1 | ca. € 20,- | 2,5 Meter | 200 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,84 |
| Hama HS-510 | ca. € 30,- | 2,1 Meter | 310 Gramm | Befriedigend | Gut | Gut | 2,1 |

## MÄUSE

| | Preis | Tasten | Schnurlos | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Latenz | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G7 | ca. € 60,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Ja | Optisch (Laser) | USB | 400/800/2.000 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,62 |
| Logitech MX 518 | ca. € 35,- | 8 + Scrollrad | Nein | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400/800/1.600 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,65 |
| Razer Copperhead | ca. € 50,- | 7 + Scrollrad | Nein | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 2.000 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,7 |
| Logitech MX 610 | ca. € 40,- | 10 + 4-Wege-Scrollrad | Ja | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,71 |
| Razer Krait | ca. € 35,- | 3 + Scrollrad | Nein | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.600 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,73 |
| Logitech LX 7 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Ja | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.000 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,77 |
| Razer Diamondback | ca. € 40,- | 7 + Scrollrad | Nein | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 1.600 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,78 |
| Raptor Gaming M2 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Nein | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400-2.400 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,78 |
| Logitech MX 1000 | ca. € 40,- | 8 + 4-Wege-Scrollrad | Ja | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,78 |
| Logitech G5 | ca. € 50,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Nein | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 400/800/2.000 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,83 |
| Logitech MX400 | ca. € 30,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Nein | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | Nicht messbar | Ja | 1,86 |
| Genius Navigator 5000 | ca. € 25,- | 6 + Scrollrad | Ja | Optisch (LED) | PS/2, USB | 800 dpi | Nicht messbar | Ja | 2,03 |

## TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Layout | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G15 | ca. € 60,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 + LCD | Vorhanden | Ja | 1,53 |
| Microsoft Digital Media Pro Keyboard | ca. € 25,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 23 + Zoomregler | Vorhanden | Eingeschränkt | 1,86 |
| Raptor-Gaming K2 | ca. € 50,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 8 | Vorhanden | Ja | 1,91 |
| Genius Ergomedia 700 | ca. € 25,- | Gut | Full-Size/flach | USB, PS/2 | 33 + Scrollrad | Vorhanden | Ja | 1,95 |
| Logitech Media Keyboard Elite | ca. € 20,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 33 + Zoomregler | Vorhanden | Ja | 1,96 |
| Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000 | ca. € 15,- | Sehr gut | Full-Size/flach | USB, PS/2 | 10 | - | Ja | 2,04 |
| Cherry G83-6105 | ca. € 15,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | Keine | - | Ja | 2,1 |

## SPIELE-HARDWARE

### Lenkräder

| | Preis | Tasten | Schaltung | Anschluss | Einsatzbereich | Verarbeitung | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback | ca. € 90,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen + Knüppel | USB | Simulation/Arcade | Sehr gut | Gut | 1,8 |
| Logitech Momo Racing | ca. € 100,- | 6 Tasten | 2 Wippen + Knüppel | USB | Simulation/Arcade | Gut | Befriedigend | 1,96 |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback | ca. € 50,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 1,98 |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force | ca. € 40,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Befriedigend | 2 |
| Logitech Formula Force EX | ca. € 50,- | 12 + Steuerkreuz | 2 Schaltknöpfe | USB | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 2,07 |

### Gamepads

| | Preis | Tasten | Achsen | Anschluss | Schnurlos | Anzahl Ministicks | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Microsoft Xbox 360 Controller | ca. € 30,- | 10 + 2 Trigger | 7 (digital & analog) | USB, Xbox 360 | Nein | 2 | Vorhanden | 1,54 |
| Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F. | ca. € 20,- | 12 + 2 Trigger | 6 (digital & analog) | USB, PS/2 | Nein | 2 | Vorhanden | 1,74 |
| Logitech Rumblepad 2 | ca. € 20,- | 12 | 6 (digital & analog) | USB | Nein | 2 | Vorhanden | 1,74 |
| Speed-Link Independence 3in1 RF | ca. € 45,- | 12 | 6 (digital & analog) | USB, Xbox, PS/2 | Ja | 2 | Vorhanden | 1,94 |

### Joysticks

| | Preis | Tasten | Achsen | Anschluss | Schnurlos | Sonstige Ausstattung | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thrustmaster Force Feedback Joystick | ca. € 40,- | 7 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 1,53 |
| Saitek Cyborg Evo Force | ca. € 40,- | 9 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 1,61 |
| Saitek Cyborg Evo Wireless | ca. € 30,- | 9 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Ja | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,65 |
| Thrustmaster Hotas Cougar | ca. € 160,- | 28 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,68 |
| Logitech Extreme 3D Pro | ca. € 25,- | 12 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,7 |

# Spiele-Rechner im Eigenbau

### EINSTEIGER-PC




| Komponente | Preis |
|---|---|
| **Prozessor:** AMD Athlon 64 3000+ (S. 939) | € 60,- |
| **Kühler:** Artic Cooling Freezer 64 Pro | € 15,- |
| **Hauptplatine:** Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4) | € 65,- |
| **RAM:** Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5 | € 40,- |
| **Grafikkarte:** MSI RX1600PRO | € 90,- |
| **Soundkarte:** Onboard | € 0,- |
| **Festplatte:** Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2) | € 60,- |
| **Netzteil:** Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt) | € 30,- |
| **Gehäuse:** Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 60,- |

### AUFSTEIGER-PC




| Komponente | Preis |
|---|---|
| **Prozessor:** Intel Core 2 Duo E6300 (S. 775) | € 190,- |
| **Kühler:** Arctic Cooling Freezer 7 Pro | € 15,- |
| **Hauptplatine:** Gigabyte 965P-DS3 (i965X) | € 130,- |
| **RAM:** Kingston 2x 512 MByte, DDR2-800, CL4 | € 160,- |
| **Grafikkarte:** Asus Extreme N7900GT | € 250,- |
| **Soundkarte:** Onboard | € 0,- |
| **Festplatte:** Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2) | € 60,- |
| **Netzteil:** Seasonic SS-500HT (500 Watt) | € 95,- |
| **Gehäuse:** Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 60,- |

### HIGH-END-PC




| Komponente | Preis |
|---|---|
| **Prozessor:** Intel Core 2 Duo E6700 | € 515,- |
| **Kühler:** Zalman CNPS9500 AT2 | € 40,- |
| **Hauptplatine:** Asus P5W DH Deluxe (i975X) | € 195,- |
| **RAM:** OCZ 2x 1024 MByte, DDR2-800, CL4 | € 200,- |
| **Grafikkarte:** MSI NX7950GX2 (Dual-GPU-Karte) | € 515,- |
| **Soundkarte:** Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI) | € 90,- |
| **Festplatte:** Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2) | € 60,- |
| **Netzteil:** Enermax Liberty (500 Watt) | € 75,- |
| **Gehäuse:** Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 60,- |

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

# Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

## Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.99



Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.99





Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99





## Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon™ X1900GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**999.-€** oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3826

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99





## Intel® Core™ 2 Extreme X6800

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Extreme Prozessor X6800 (2x2.93 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: ASUS® P5WD2-E Premium
- Festplatte: 500GB SATA 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon™ X1950XTX
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner mit Lightscribe
- Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**2999.-€** oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3853

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99

## AMD Sempron™ 2800+

- Prozessor: AMD Sempron™ 2800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR2-RAM PC533
- Mainboard: MSI® K9VGM
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Midi Tower
- 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

**199.-€** oder Finanzkauf ab 3€/mtl.

Art-Nr. 3796



Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.99



## Intel® Pentium® D 805

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 805 (2x2.66 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR2-RAM PC533
  optional auch als PC667 + 19.99€
- Mainboard: MSI® RC410M-L
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X300
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Midi Tower
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Front USB

**399.-€** oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 3811

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99



## Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1900XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**1199.-€** oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3851



## Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**1399.-€** oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3828

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99

## Intel® Core™ 2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6300 (2x1.86Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7300GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**649.-€** oder Finanzkauf ab 12€/mtl.

Art-Nr. 3814

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.99

## Intel® Core™ 2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**799.-€** oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Art-Nr. 3823

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.99

## Intel® Core™ 2 Duo E6700



- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: ASUS® P5WD2-E Premium
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1950XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**1899.-€** oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3852

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.99



## Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: ASUS® P5N-SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ-Eye Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**2299.-€** oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3829

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

Dynamic Pixels_www.dpxs.de


Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg


Microsoft GOLD CERTIFIED Partner







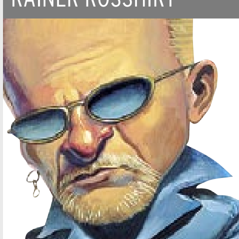
... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

# www.lahoo.de

# Rossis Rumpelkammer



## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



**Dass ich keine Zielgruppe für Werbung bin, ist inzwischen bekannt. Aber es passiert mir auch immer öfter, dass ich Werbung schlicht nicht verstehe!**

**Sollte mein Intellekt von Werbung tatsächlich überfordert sein? Da wird versucht, einen Damenrasierer an den Mann ... äh ... die Frau zu bringen. Die Akteurin des Spots schlägt die Beine übereinander, um dann sofort abzurutschen. Ja wie? Hatte sie denn vorher starken Haarwuchs an Knie und Kniekehle? Der Spot hat mich derart aus der Bahn geworfen, dass ich mir ernsthaft überlegt habe, ob Heterosexualität denn der richtige Weg ist. Frauen in der Werbung irritieren mich eh meist nachhaltig. Es gibt dort auch eine Büroangestellte, die doch tatsächlich einen Butterkeks (benannt nach dem englischen Wort für einen Pritschenwagen) für einen Kollegen hält und sich freut, dass er anders als andere Kollegen ist. Vermutlich hat von den beiden der Keks auch den höheren Intelligenzquotienten und verdient darum mehr als sie. Die Firma Veet stellt die Behauptung auf, dass Frauen mehrere Dinge gleichzeitig können. Als Beweis dieser These telefoniert die Schauspielerin mit dem Autoschlüssel im Mund. Schon klar, dass Frauen über ein besonderes sprachliches Talent verfügen, aber dass dazu auch klare Artikulation gehört, während man den Mund als Handtasche gebraucht, erstaunt mich dann doch ein wenig. Richtig verblüfft war ich jedoch bei einem Spot, der für fertige Reisegerichte wirbt. Der nette Onkel stellt für seine Holde ein köstliches Mahl her, indem er den Inhalt einiger Dosen und Tüten erwärmt. Das Essen ist fertig, er guckt auf die Uhr und die Gute erscheint dann auch wirklich auf die Sekunde pünktlich. Na, haben Sie erkannt, an welcher Stelle der Spot unrealistisch ist? Genau. Der erfahrene Mann nimmt stets einen Reiserasierer mit, wenn er eine Verabredung mit einer Frau hat und guckt nicht auf die Uhr, sondern auf den Kalender. Es sind schon ganze Romane während solcher Wartezeiten geschrieben worden. Wo nimmt die Werbung eigentlich solche Frauen her? Werden die in geheimen Labors aus den Genen herkömmlicher Frauen gezüchtet? Und vor allem: Hat man ausreichend Sorge dafür getragen, dass sie dort nicht ausbrechen können?**

## E-MAIL & POST-ADRESSE


**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth


## Betrug

*Sehr geehrter Herr Rosshirt,*

*ich habe das Spiel* **Guild Wars Factions** *und dort habe ich eine Gilde gegründet. Ein Mitglied dieser Gilde wollte die Gildenhalle ausrüsten und musste aus diesem Grund zum Gildenführer werden. Zu diesem wurde er dann auch, doch trotz des Versprechens, die Führung mir wieder zu übergeben, behielt er sie und warf mich raus! Daraufhin schrieb ich eine Beschwerde an Play NC; die Antwort folgte schnell, allerdings war diese nicht gerade erfreulich. Sie könnten mir nicht helfen, da sonst jeder Betrugsfälle melden könne, die gar keine sind. Meine Gilde bekam ich demnach nicht wieder. Sie sind nun meine letzte Rettung und ich hoffe, Sie können mir helfen.*

Kevin

Wie sollte ich in so einem Fall helfen können? Angenommen, alles verlief so, wie Sie es schildern, hat der Betreffende ja eigentlich weder gegen Spielregeln und gegen geltendes Recht schon gar nicht verstoßen. Soll ich vorbeikommen und drohend mit dem Zeigefinger wedeln? Falls Sie sich davon einen Erfolg versprechen, kann ich dem Gildenführer gern ein hochaufgelöstes Bild davon schicken. Ob es ihn beeindrucken wird, ist eine andere Frage. Allerdings stellt sich mir eine eher grundsätzliche Frage: Ich bin zwar stets gern behilflich, aber wie kommen Sie darauf, ich würde quasi unseren Lesern noch das Näschen putzen und bei Streitereien zwischen Spielkumpanen in irgendeiner Form einschreiten? Aber ich möchte Ihnen noch gratulieren, dass Sie ja nun Ihre Gilde los sind. Bei den Mitgliedern, die diese Gilde offenbar hat, wäre ich froh, nicht mehr dazuzugehören. So, und jetzt bezieht euch wieder, Kinder, und spielt schön weiter.

## Höhenmeter

*Also lieber Rossi,*

*ich muss mich doch sehr wundern! Wir wissen spätestens seit Ausgabe 07/06 ja nun, dass du nicht allwissend bist. Schön und gut. Aber jeder Mensch, der schon einmal eine geografische Karte von Deutschland gesehen hat, weiß, dass das Wohnen auf einer fünf Kilometer hohen Anhöhe in Deutschland nicht nur wegen der Postzustellung schwer ist. Es sei denn, ich habe Plattenverschiebungen oder Bauvorhaben exzentrischer Millionäre versäumt. In diesem Fall bitte ich um Entschuldigung und Aufklärung (nein nicht DIESE Aufklärung, du Ferkel).*

*P.S. Ich vermisse Artikel über das Schaf!*

MfG Christoph D.

Ich freue mich immer wieder über Zuschriften von Lesern, die meine Seiten nur mit Taschenrechner, Lexikon, Duden und Landkarte konsumieren. Dies setzt eine gewisse Ernsthaftigkeit im Umgang mit meinen Antworten voraus, die mich schon ein wenig stolz macht. In besagtem Fall war die Höhenangabe ja auch keinesfalls wörtlich zu verstehen. Mein Fehler war es einfach, dass ich vergessen habe, ein „Achtung, Humor!"-Warntafel für dich aufzustellen (ich überlege ernsthaft, die Geschäftsleitung davon zu überzeugen, so etwas als Ergänzung der PC Games beizulegen!). Tektonische Verschiebungen in dieser Größenordnung sind bei uns natürlich in letzter Zeit nicht aufgetreten. Dazu brauche ich keine E-Mails, um mich daran zu erinnern. Und da ich nicht daran denke, in der Öffentlichkeit zu schweinigeln (mit dir schon gleich gar nicht), war auch dein Nebensatz ausgesprochen überflüssig.

P.S. Ich nicht und 98 Prozent der Leser übrigens auch nicht. Dabei handelte es sich um einen Vorgang, den man in Fachkreisen „Running Gag" nennt. Aber auch so etwas nutzt sich ab.

## Anfrage

*Was macht ihr eigentlich mit der Hardware und Spielen, die ihr testet? Verschenkt ihr die?*

Mit freundlichen Grüßen: Stefan Tolpeit

Das ist nicht mit einem Satz zu beantworten. Es gibt Pressemuster, die müssen wir wieder zurückschicken. Natürlich verschenken wir die nicht. Es kann aber auch vorkommen, dass ein Pressemuster bei uns im Hause verbleiben kann. Warum sollten wir das verschenken? Wenn wir etwas raushauen, nennen wir es „Gewinnspiel" und du findest solche Aktionen regelmäßig in unserem Heft und auf unserer Homepage. Es hat schon einen Grund, warum das Logo von uns in Blau, Gelb und Weiß gehalten ist, und nicht in Rot und Weiß erstrahlt. Wir haben da ein Abkommen: Wir verschenken nichts so mir nichts, dir nichts und der Weihnachtsmann schreibt keine Testberichte!

## Geschwindigkeit

*Hallo Herr Pferdebetreuer!*

*Ich habe einen sehr langsamen PC. ich bin froh, dass ich damit E-Mails verschicken kann. Was muss ich tun, damit er schneller wird?*

mfg: ihr Hans

Primär dürfte das Problem nicht in der Rechenleistung Ihres PCs begründet sein, obgleich ich sogar daran zweifle, dass Sie mit dem PC noch E-Mails verschicken können. Bei der überflüssigen Anrede, ignorierter Interpunktion im Verbund mit Verzicht auf Groß- und Kleinschreibung und elf (!) Rechtschreibfehlern (eine echte Leistung bei einem Text von nur 143 Zeichen! Ich habe sie korrigiert ...), kann von „Können" kaum die Rede sein. Ein schnellerer PC schafft hierbei keine Abhilfe. Da Sie offenbar auf „Senden" geklickt haben, ohne den Text gelesen zu haben, würde ich gar zu einem noch langsameren Rechner raten. Sollten Sie wirklich Ihren Rechner beschleunigen wollen, gibt es diverse Methoden, die ich aufgrund ihres Umfangs hier aber nicht präsentiere. Als Alternative könnte ich Ihnen eine Kurzanleitung per E-Mail zusenden, wie die Geschwindigkeit Ihres PCs auf 9,81 m/s zu steigern ist.

## Lagerung

*Hallo,*

*haben Sie das Spiel* **Jurassic Park Operation Genesis** *auf Lager? Bitte antworten Sie mir so schnell, wie es Ihnen möglich ist.*

Florian Luding

Ja, wir haben dieses Spiel.

## Unterschwellig

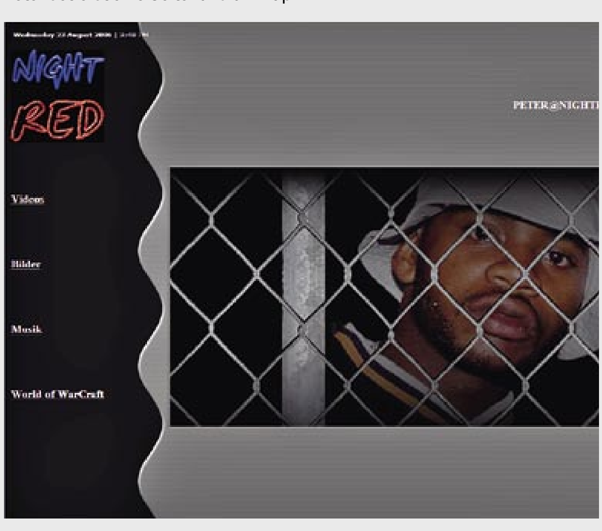
*Liebe Redaktion von PC-Games,*

*unterschwellige Botschaften in akustischer Form können in einem ansonsten harmlosen Soundtrack vergraben sein! In visueller Form kann die Botschaft etwa aus Bildern oder Textzeilen bestehen, die in regelmäßigen Abständen auftauchen, allerdings so kurz und schnell, dass das Auge sie nicht bewusst registriert. In beiden Fällen wird die Botschaft unter der Schwelle des Bewusstseins übermittelt und wirkt auf das Unterbewusste in einer ähnlichen Weise wie die Suggestion unter Hypnose. In jüngster Zeit hat man sie in Computerspielen entdeckt. Eingebettet in die ständig wiederholten Musikstücke sind beispielsweise unterschwellige Aussagen wie „Ich kann tun, was ich will" oder „Ich bin unabhängig". Ich bin ein Fan von Computerspielen, würde aber so etwas nicht gern mit mir machen lassen. Wissen Sie etwas darüber oder kennen Sie eine tech-*

## Homepage des Monats

**www.rap-kingdom.de**

Peter betreibt eine Seite rund um Rap.




Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

## Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

### (P) PDA

**PDA ist die Abkürzung für: „Personal Digital Assistant", im Volksmund gern mit „Praktisch, doch anfällig" umschrieben. Gemeint sind damit zwergwüchsige Computerchen, oft versehen mit dem Fluch von Windows. Was vor wenigen Jahren höchstens in der Hand von spitzohrigen Vulkaniern vermutet wurde, ist heute ein alltäglicher Gegenstand, dem alle Funktionen implementiert wurden, die man in einem mobilen PC zu brauchen glaubt: Textverarbeitung, Navigationssystem, Telefon, MP3-Player, ISO-Hüllkurvenberechner et cetera; Bedienung über streichholzgroße Stifte und Displays in der Größe einer Zigarettenschachtel. Diese nikotinhaltige Größenumschreibung ergibt durchaus Sinn: Wer so ein Gerät besitzt, weiß, warum Menschen Kettenraucher werden.**

## PC-Games-Leser des Monats

Endlich wissen wir, was „PC Games" bedeutet, dank einer unverlangten Werbung.

Wenn unzustellbar, zurück!
Bei Umzug Anschriftenberichtigungskarte.

Kunden-Nr.: 1327969

484500/119796
46662/s46708

Herr
Paul-Christof Games
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.







**www.comcastic.com**
Hier können Sie mal so richtig die Puppen tanzen lassen.



**www.pjotro.com**
Die wohl ungewöhnlichste Art, selbst Musik zu machen.




**www.coastersandmore.de**
Die bestimmt umfangreichste, deutsche Seite über Achterbahnen.

*nische Möglichkeit, die unterschwelligen Botschaften hör- oder sichtbar zu machen?*

Grüße: Erika

Das mit den unterschwelligen Botschaften ist ein alter Hut. Wir benutzen sie schon lange. Sehr viel Zeit und Geld wurde von uns in die Forschung des akustischen Verhaltens von Papier in Bewegung investiert. Wenn man im Kiosk steht und die PC Games dergestalt durchblättert, dass man die Seiten von hinten nach vorn ähnlich einem Daumenkino betrachtet, erzeugt das ein Geräusch, welches nur unbewusst wahrnehmbar ist und im Neocortex Assoziationen zu wecken vermag, die sich in einem Kaufwunsch äußern. Ähnlich verhält es sich mit den Umschlägen, in denen unsere Abos ausgeliefert werden. Für einen kurzen Moment registriert beim Öffnen das Gehirn den Satz „Alles ist gut". Aber nicht nur wir benutzen so etwas! Ein namhafter Fleischklopsbrater vermittelt auf diese Weise die unterschwellige Botschaft, der matschige Klumpen im Papier entspräche genau der Abbildung auf der Werbetafel. Selbst auf der neuen CD von Tokio Hotel konnte ich schon solche Botschaften feststellen und ich musste mich auch wirklich, wie da befohlen, spontan übergeben. Eine technische Möglichkeit, dies zu verhindern, ist mir nicht bekannt. Ich vermute jedoch, dass man immun dagegen ist, wenn man das Gehirn nur partiell benutzt. Wie das funktioniert, können Ihnen gern verschiedene andere Leser verraten.

## Save-Pfad

*Der möchte von mir einen Save-Pfad haben. Das Problem ist, egal was ich ihm für einen Pfad gebe, er nimmt ihn nicht. Was soll ich jetzt machen?*

Danke im Voraus

Wer möchte denn einen Save-Pfad von Ihnen haben und vor allem, wozu will er den haben? Hat er keinen eigenen? Ich bin bisher immer nur um einen Euro oder eine Zigarette angeschnorrt worden, aber noch nie um einen Save-Pfad. So ein Save-Pfad ist auch etwas sehr persönliches und sollte auch nie verliehen werden. Man weiß ja nie, was derjenige damit macht und wie man ihn zurückbekommt! Ich würde ihm auf jeden Fall keinen Save-Pfad geben. Bedenken Sie: Wenn Sie da einmal schwach werden und Mitleid haben, wird er immer wieder kommen und einen haben wollen, statt sich seinen eigenen zuzulegen.

## Werbung

*Hallo PC Games!*

*Ich muss ein Referat über Zeitschriften und die Werbung darin halten. Würden Sie mir dazu bitte drei Fragen beantworten?*
*1) Warum drucken Sie Werbung in Ihren Heften?*
*2) Welche Gründe haben Sie, bestimmte Werbung aufzunehmen?*
*3) Welche Werbung tritt bei Ihnen vermehrt auf?*

Vielen Dank: Alexander

1) Firmen bezahlen, damit ihre Werbung in unseren Magazinen auftaucht. Diese Einnahmen sind ein wichtiger Teil des Erlöses, den eine Zeitschrift abwirft. Ohne Werbung wäre der Verkaufspreis deutlich höher. Wir drucken also Werbung, damit wir unseren Lesern möglichst wenig Geld aus der Tasche ziehen müssen.
2) Finanzielle Gründe.
3) Bezahlte Werbung

## Sprachwunder

*Halo was ihr wo ich Mod Regeneration & Glory obscured, Rotr Beta, alle mods für addon.*

Marcel

Wir haben eine Weile gebraucht, um herauszufinden, was diese Zeilen bedeuten sollen. Spontan dachten wir an ein Buchstabenrätsel, fanden jedoch keinen tieferen Sinn darin. Auch eine Aneinanderreihung von Akronymen wollten wir nicht ausschließen. Doch selbst nach sorgfältiger Prüfung kamen wir zunächst nicht hinter das Geheimnis. Dabei ist die Lösung ausgesprochen einfach, ein Verlagskollege brachte uns drauf: Es handelt sich um ein ukrainisches Kinderlied! Der Kehrreim ist dann: „Pívo pívo, Koschka vesna, trallala".

## Schnappschuss des Monats

**Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?**




**JOCHEN LANGENBACH** von THQ (rechts) begutachtet skeptisch die Überreste einer deutschen Befestigungsanlage in der Normandie.

PC-Games-Leserin Monika Jahn aus München hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

**Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games**
**Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth**
**Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.**

Teilnahmeschluss: 08. Oktober 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.




**FELIX SCHÜTZ** im vertraulichen Gespräch mit Elton anlässlich der GC.

# Sagenhaft!

**Holen Sie sich jetzt 3 Ausgaben von PC GAMES mit DVD im Miniabo und den original World-of-Warcraft-Kalender 2007 für nur 9,90 Euro! Zuschlagen, solange der Vorrat reicht!**

## Mit World of Warcraft durch 2007!

World of Warcraft ist das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten – und ein Ende der Erfolgsgeschichte ist noch lange nicht in Sicht!

Der offizielle WoW-Kalender 2007 verwöhnt Sie jeden Monat mit den schönsten Motiven aus der wunderbaren Online-Welt. Dazu gibt es jede Menge Informationen zum Spiel und umfangreiche, allmonatliche Glossare. Ob Horde oder Allianz – hier findet jeder sein persönliches Lieblingsmotiv! Maße: 29,5 x 29,5 cm (29,5 x 59 cm)

KALENDER 2007

WORLD OF WARCRAFT

NOVEMBER

JANUAR

AUGUST

JULI

panini COMICS

www.paninicomics.de



**Einfach und bequem online abonnieren:**

**abo.pcgames.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.**



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

☒ **Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.**

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

**WoW-Kalender 2007** (Art.-Nr.: 003049)

(Angebot nur gültig solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ______

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ______

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 20

# Das große PC-Games-Gewinnspiel:

# Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen BenQ Mobile, G-SHOCK, Cooler Master und Razer zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.




## Neu im Kino: Crank

Chev Chelios (Jason Statham) reitet auf einer Adrenalinwelle durch Los Angeles. Sein Ziel: offene Rechnungen begleichen und am Leben bleiben. Mindestens genauso hart im Nehmen sind unsere Gewinnspielpreise – drei starke G-SHOCK-Uhren aus der Mud-Man-Kollektion und fünf Outdoor-Handys im Safari-Green-Design von BenQ Mobile. Unter www.crank-derfilm.de finden Sie den Trailer zum Action-Kracher (seit dem 21. September im Kino).

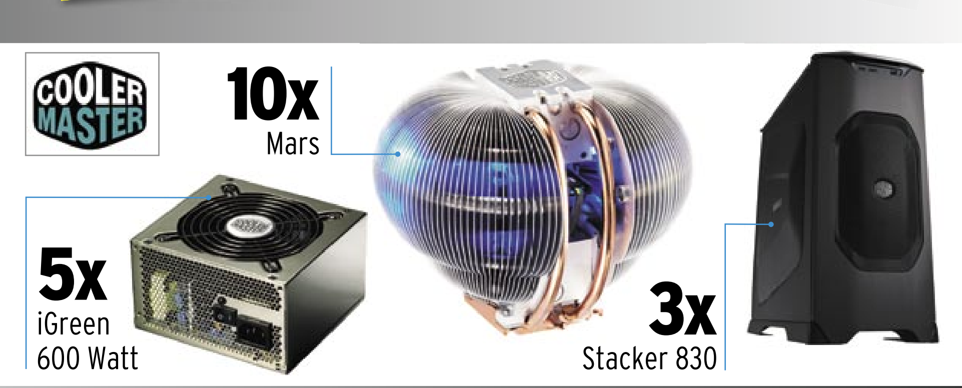
www.crank-derfilm.de




**GESAMTWERT: 1.800 EURO**

## Kühle Preise von Cooler Master

Wenn Sie auf der Suche nach leisen und leistungsstarken Komponenten sind, hat Cooler Master genau die richtigen Preise für Sie. Der Stacker 830 bietet neben viel Platz auch große Lüftungseinlässe. Für die Prozessor-Kühlung ist der futuristische Hybrid-Kühler Mars perfekt. Fünf 600-Watt-Netzteile der iGreen-Serie runden den Gewinnspielsegen von Cooler Master ab.




**GESAMTWERT: 1.800 EURO**

## Razer macht Sie zum Profispieler

Abgefahrenes Design und unbeschreibliche Genauigkeit – die Rede ist von der Razer Copperhead. Diese Maus bietet neben einer Auflösung von 2.000 dpi auch Seitentasten und umfangreiche Software. Ist Ihnen das nicht genug, haben Sie mit den Pro Tools die Möglichkeit, die Maus mit verschiedenen Gewichten an Ihre Spielweise anzupassen. Darüber hinaus runden zusätzliche Gleitfüßchen, eine Tasche und Ersatzknöpfe sowie ein Kabel-Management-System das Bild ab.




**GESAMTWERT: 1.800 EURO**

### So machen Sie mit

**Unsere Preisfrage: In welchem Film steht Chev Chelios unter Stress?**

a) **Matrix** b) **Crank** c) **Krank** d) **Snatch**

**Per Internet:** Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

**Per Postkarte:** Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

**Per SMS:** Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 44 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihrer Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

| | | |
|---|---|---|
| **Deutschland** | **82098** | **(€ 0,49/SMS*)** |
| **Österreich** | **0900 700 800** | **(€ 0,50/SMS)** |
| **Schweiz** | **9292** | **(Sfr 0,70/SMS)** |

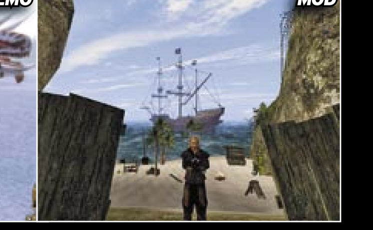
## TREUE-Gewinnspiel!

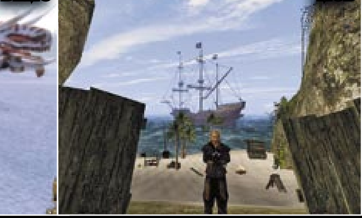
Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

### Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 31. Oktober 2006.

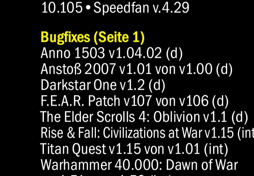
## Vollversion: Hotel-Gigant



Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 500 MHz
- 128 MByte RAM
- 32 MByte VGA
- 600 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows 9x/2000/XP

## Top-Demo: Company of Heroes



Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 512 MByte RAM
- Geforce 6600
- 1,8 GByte freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

## Test-Video: Gothic 3



**Vollversionen (Seite 1)**
Hotel-Gigant

**Demos (Seite 1)**
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes
Company of Heroes
Just Cause
Paraworld
Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade

**Videos (Seite 2)**
Armed Assault
Company of Heroes
Die Gilde 2
Gothic 3
Guild Wars Nightfall
Joint Task Force

**Bonus-Trailer (Seite 2)**
Joint Task Force

**Spiele-Trailer (Seite 2)**
Alone in the Dark 5
Command & Conquer 3: Kanes Auftritt
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Half-Life 2: Episode 2 - Trailer 1
Half-Life 2: Episode 2 - Trailer 2
Half-Life 2: Team Fortress - Teaser
Stranglehold
Unreal Tournament 2007

**Best of Games Convention (Seite 2)**
Age of Empires 3: The Warchiefs
Brothers in Arms: Hell's Highway
Dark Messiah of Might and Magic
Half-Life 2: Episode 2
Messeimpressionen
Neverwinter Nights 2
Sid Meier's Railroads
The Witcher
Warhammer Online: Age of Reckoning
Need for Speed „Wilkinson Cup"

**Maps und Mods (Seite 2)**
**Anno 1503**
- Der Marquise
- Metropol
- Fansite-Kit & Wallpapers

**Doom 3**
- E1M1_Redone
- Rotoscope
- UAC Franchise 666
- UAC Lost Facility

**Star Wars: Empire at War**
- Ultimate Empire at War

**F.E.A.R.**
- Beneath

**Ghost Recon: Advanced Warfighter**
- GRAW Multiplayer Pack 2
- GRAWHQ Mappack

**Gothic 2**
- Piratenleben

**Half-Life 2**
- Ballocks
- Socialist Tension
- Xen Forces

**Prey**
- Rotoscope
- Situational Awareness

**Quake 4 (dt.)**
- Rotoscope
- Delta CTF

**The Elder Scrolls 4: Oblivion**
- Blood & Mud - 1 & 2
- Artefakte der Ahnen

**Treiber (Seite 2)**
**Windows XP/2000**
AMD, Ati, Intel, Nvidia

**Tools (Seite 1)**
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Smart Server
VLC Player
Wallpapers
Winzip 8.1

**Tools (Seite 2)**
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen • Atitool v.0.25 Beta14 • CPU-Z v.1.36 • Forcewareunlock • Fraps v.2.7.4 • HARDalyzers Demo v.07-12.2006 • Memtest86+ • Micro-soft .NET Framework v.2.0 • Powerstrip v.3.65 • Prime95 v.2.414 32Bit • Prime95 v.2.414 64Bit • Riva Tuner v.2.0 RC16 • Sisoftware Sandra Lite 2007 v.SP1 10.105 • Speedfan v.4.29

**Bugfixes (Seite 1)**
Anno 1503 v1.04.02 (d)
Anstoß 2007 v1.01 von v1.00 (d)
Darkstar One v1.2 (d)
F.E.A.R. Patch v107 von v106 (d)
The Elder Scrolls 4: Oblivion v1.1 (d)
Rise & Fall: Civilizations at War v1.15 (int)
Titan Quest v1.15 von v1.01 (int)
Warhammer 40.000: Dawn of War v1.51 von v1.50 (int)







**GUILD WARS NIGHTFALL** Werfen Sie einen Blick auf das neue Add-on.

**PARAWORLD** Lassen Sie die Dinos zum Kampf antreten!

**GOTHIC 2 PIRATENLEBEN** Werden Sie Freibeuter im Fantasy-Reich.

PC Games *Wissen, was gespielt wird*

PC Games 11/06

**Vollversion: Hotel-Gigant**

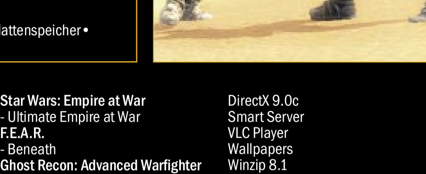



11/06 | € 4,99 | OKTOBER

# PC Games
*Wissen, was gespielt wird*

# DVD

## VOLLVERSION



**Hotelgigant**
Aufbauspiel: Richten Sie Ihr Traumhotel ein!




**TOP-DEMOS:** Paraworld • Company of Heroes
Just Cause • Baphomets Fluch: Engel des Todes
**+ GIGABYTE-WEISE NEUE MODS!**

**TEST • TIPPS • TUNING**

# GOTHIC 3

**AM 13. OKTOBER GEHT'S LOS:**
- Der große Oblivion-Vergleich
- Alles über Quests, Gegner, Waffen, Steuerung + Grafik
- Diesen Rechner brauchen Sie!
- Tuning + Aufrüst-Tipps

**Gespielt:**
Anno 1701 im Lesertest
The Witcher • Armed Assault
Alone in the Dark 5 • Silverfall

**Getestet:**
Joint Task Force • Die Gilde 2
Caesar 4 • Company of Heroes
Die Sims 2: Haustiere • FIFA 07

11/06 | € 5,99 | SEPTEMBER
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 191278 204996 11

**Kein Cheat:**
**Top-Games 5,- Euro billiger!**

Welcome to the other site ➜

## Schritt für Schritt

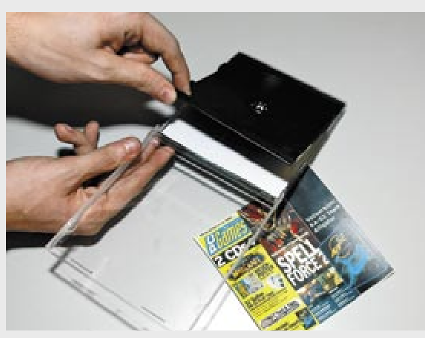
**Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.**



**DVD-HÜLLE** Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



**CD-HÜLLE** Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



**CD-HÜLLE – SCHRITT 2** Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 11/06 Vollversion: Hotel-Gigant

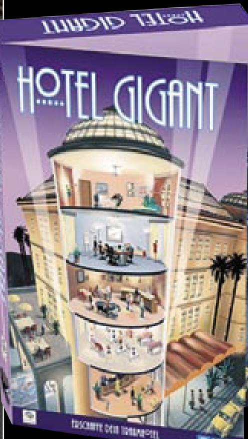



PC Games 11/06 Vollversion: Hotel-Gigant




PC Games 11/06

**Vollversion: Hotel-Gigant**




## UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **11/06**

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

# Im nächsten Heft

## TEST
# Anno 1701




In der Welt von **Anno 1701** gibt es viel zu entdecken: liebevolle Details, fremde Völker, fantastische Grafik und jede Menge neue Features. PC Games setzt die Test-Segel und öffnet eine große Tipps-Schatzkiste.

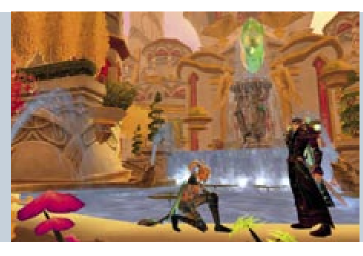
## TEST
Heute ein König: Nicht nur **Rome**-Fans fiebern **Medieval 2** entgegen – PC Games sagt, wie sich der Thronfolger schlägt.



## TIPPS
Der Praxis-Teil platzt – „schuld" sind unter anderem **Fußball Manager 2007**, **Need for Speed Carbon**, **Dark Messiah of Might and Magic** ...



## VORSCHAU
**The Burning Crusade**, das meisterwartete Add-on des Jahres, geht in den Beta-Test – und PC Games ist natürlich für Sie dabei.



## PCG Extended „Gothic 3"
Die Ausgabe 12/06 ist auch als Extended-Version erhältlich: Für 1 EUR Aufpreis gibt's 32 Seiten extra und ein A1-Wendeposter!




**Die PC Games 12/06 erscheint am 25. Oktober!**
Vorab-Infos ab Samstag, 21. Oktober, auf www.pcgames.de

## Lesen Sie außerdem:



**PCG Hardware** – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler
- Titelthema: Silent-PC - Temperaturen und Krachmacher im Griff. Alle Tipps mit Wärmebildkamera geprüft
- Vista für Spieler: Wie schnell ist das neue Windows?
- Auf DVD: Games Knoppix - das Spielelinux in der aktuellen Version. + PCGH-Tuner **Gothic 3**



**PLAYZONE** – Das unabhängige Playstation-2-Magazin
- Vorschau: **Resistance: Fall of Man, Stuntman 2, Half-Life 2** für PS3
- Test: **Kingdom Hearts 2** (deutsche Version), **Just Cause, Metal Gear Solid 3: Subsistence, Ridge Racer 2** (PSP)
- Report: Teil 2 des großen Service-Tests + alle Highlights der Games Convention 2006

**SFT** – Spiele - Filme - Technik
- Titelstory: Digitalkameras für Trendsetter – mit großem Test der Photokina-Neuheiten
- Im Test: Die ersten DVD-Festplatten-Recorder für DVB-T.
- Top-Spielfilm auf DVD: **„In stürmischen Zeiten"** mit Johnny Depp und Kate Blanchett + Action-Thriller **Lost**





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Vorstand** Johannes Sevket Gözalan

**Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)** Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Stellvertr. Chefredakteur** Dirk Gooding
**Redaktion** Thomas Weiß, Benjamin Bezold, Oliver Haake, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Sebastian Thöing
**Redaktion Hardware** Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Florian Weidhase, Christian Burtchen, Alexander Lutz

**Chefreporter** Christoph Holowaty
**Textchefs** Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
**US-Korrespondent** Roland Austinat
**Community Manager** Marc Brehme
**Art Director** Andreas Schulz
**Layout** Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Carola Giese, Anja Grosler, Silke Engler, Jesse Grose
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Marco Leibetseder
**CD, DVD, Video** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

**Commercial Director** Hans Ippisch
**Marketing** Jeanette Haag
**Vertriebskoordination** Klaus-Peter Ritter
**Produktionsleitung** Martin Closmann, Ralf Kutzer

**www.pcgames.de**
Computec Internet Agency GmbH
**Redaktion** Sascha Pilling
**Projektleitung & Konzeption** Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
**Programmierung** Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**Anzeigenleitung**
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung**
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitte.asmus@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-345 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de
Ingo Daubner: Tel.: +49 911 2872-251 ; ingo.daubner@computec.de

**Anzeigendisposition** Judith Linder; judith.linder@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

**Abonnement**
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

**Abo-Service Österreich**
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

**Vertrieb und Einzelverkauf:** Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
**Druck:** RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen





MARQUARD MEDIA

**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
**Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
**Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

# Fantastisch!

## Spellforce-2-Figur für lau*

*Jetzt PC GAMES im Abo holen und eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön abgreifen!

**FEATURES**
- Dunkel-Elfe „Schattenlied“
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

Spellforce 2 Shadow Wars

**Einfach und bequem online abonnieren:**

**abo.pcgames.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.**




Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
**WICHTIG:** Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird**
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

**Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:

**1 Spellforce-2-Figur Nachtelfe „Schattenlied“**
(Prämien-Nr.: 002965)

(Lieferung nur solange der Vorrat reicht!)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**
**Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 08

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)




# Oktober 1996

## Und jährlich schießt das Murmeltier

The same procedure as every year: Die Kanadier von EA Sports bringen pünktlich im Spätherbst ihre populären Sportsimulationen heraus. Nachdem die Titel mit der 96 spielerisch Kantersiege gegen die Konkurrenz einfuhren, konzentrieren sich die Entwickler heuer primär auf die Grafik, wie wir bei einem ausführlichen Vorort-Special feststellen: Für **NHL Hockey 97** und **Fifa Soccer 97** wurde aufwendig das für Computerspiele noch ungewohnte Motion Capturing betrieben. Die geschmeidigen Animationen der detaillierten Spielfiguren hatten ihren Preis: Wer nicht mindestens einen Pentium 90 im PC stecken hatte, konnte die Pracht kaum genießen.

## ECTS im Londoner Olympia Centre

Ist heutzutage die Leipziger Games Convention das A und O in Europa, war vor zehn Jahren noch Großbritannien das Mekka für Computerspiele-News. Mit besten Erinnerungen an die Pfefferminzsoße vom Vorabend machten sich PC-Games-Redakteure auf, die kommenden Top-Hits bei der „European Computer Trade Show" (ECTS) in Londons Olympia Centre zu erkunden. Sie konstatierten: „Betrachtet man beispielsweise die einzelnen Genres für sich, so lässt sich ein deutlicher Trend zum Echtzeit-Strategiespiel erkennen." Erfreulicherweise eher auf dem Weg in den Echtzeit-Papierkorb: interaktive Spielfilme à la **11th Hour**. Eidos hatte bei der Veranstaltung das revolutionär-innovative **Tomb Raider** und das revolutionär-unbedienbare **Conquest Earth** am Start, Interplay das düstere **Fallout** und das brillante, aber kommerziell floppende **MDK**. Bemerkenswert: Es tobte ein erbitterter Kampf um die dritte Dimension – Voxel-, Ellipsen- und Polygon-Engines bemühten sich um eine realistische Vermittlung der Spieltiefe.

## Was wurde eigentlich aus Wing Commander Academy?



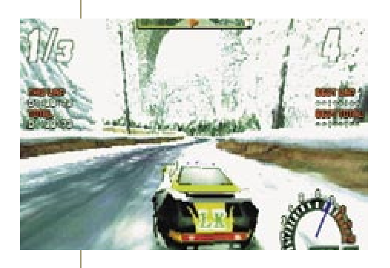
Umsetzungen von Filmen oder Zeichentrickserien in Computerspiele waren bereits vor zehn Jahren bekannt – und gefürchtet! PC-Games-US-Korrespondent Markus Krichel beschrieb den anderen Weg: In den USA startete **Wing Commander Academy**, eine dreizehnteilige Serie im Universum des Weltraumspektakels.

Die in Japan produzierte Zeichentrickserie führte zunächst auch die nicht vom **Wing Commander** gefesselten Zuschauer in das Geschehen ein und setzte dabei vor der Handlung der Spiele an. Während der Kadettentage von Christopher „Maverick" Blair, Gwen „Archer" Bowman und Todd „Maniac" Marshall wird klar, dass Maniac und Maverick sich eher nicht, Archer den Maverick aber sehr gut leiden kann. Die Kadetten sind die Guten, die eher kurz auftauchenden Kilrathi die Bösen und von denen wiederum ist Drakkath der Oberfiesling.

Die Serie bemühte sich, den Spagat zwischen kindgerechter Unterhaltung am Samstagmorgen und Anime-artiger Kost für die Fans zu schaffen – allerdings ohne großen Erfolg. Da half es auch wenig, dass **Wing Commander**-Urgestein Adam Foshko beratend zur Seite stand und Traditionen wie eine epische Story über mehrere Folgen sicherstellte und dass Mark Hamill und Malcolm MacDowell dem Epos ihre Stimmen liehen. Nach der dreizehnten Folge (Titel: **Glory Of Sivar**) war Schluss, nach Deutschland schaffte es die Serie nie. Und Markus Krichel bemühte sich eines Samstagmorgens vergeblich, Adam Foshko Informationen zu weiteren **Wing Commander**-Folgen zu entlocken …

## Spiel des Monats: Bleifuß 2

Was waren das für harte Zeiten, als es noch keine vernünftigen 3D-Beschleunigerkarten gab: **Bleifuß 2** ließ auch einen Pentium 166 mit 32 MB RAM aufjaulen – jedenfalls unter SVGA im Hi-Color-Modus (65.000 Farben). Flüssig lief es bestenfalls unter VGA-Grafik (256 Farben) – wenn man nicht ständig aneckte oder Abstecher durch den Seitenstreifen unternahm. Was häufig vorkam, da der Schwierigkeitsgrad jenseits aller Spaßrennspiele lag: Unter der knalligen Optik steckte eine Rallye-Simulation, die hohe Ansprüche an den Spieler stellte.



Im Turniermodus kam nur voran, wer Stoßdämpfer, Bremsen und Lenkung richtig justierte. Auch Reifendruck und Antrieb bedurften manueller Einstellung. Ein falsches Tuning genügte, prompt gerieten die vereisten Nebenstraßen Finnlands zur unüberwindbaren Hürde: Während der Rennwagen des Spielers rotierte, zogen die knallharten Computergegner leicht und locker vorbei.



## Groß, größer …

… **Daggerfall.** Harald Wagner stattete Bethesda einen Besuch ab, heraus kamen 15 Seiten Vorschau zum **Morrowind**-Vorgänger. Schon damals waren die Entwickler megalomanisch veranlagt: Sie hatten nicht weniger als 80.000 Quadratkilometer Spielfläche im Sinn, gefüllt mit Hunderten von Städten und Dungeons. Der Haken kam in der Testversion zum Vorschein: Die Welt war zwar riesig, aber zufällig generiert. Die Landschaft wirkte beliebig austauschbar.

## Die Top-5-Tests

**1. BLEIFUSS 2** | Virgin
Grafisch und spielerisch war das hardware-hungrige Rallye-Spiel eine Wucht.

**2. MASTER OF ORION 2** | Microprose
Hinter spröder Optik verbarg sich ein komplexes Strategie-Meisterwerk.



**3. JA: DEADLY GAMES** | Sir-Tech
Lieferte Editor und Mehrspielermodi für das grandiose **Jagged Alliance**.

**4. RALLYE RACING 97** | Europress
Stand als Geheimtipp im Schatten des aufwendigeren **Bleifuß 2**.

**5. ROAD RASH** | EA
Es hatte kein gutes Motorrad-Rennspiel gegeben. Bis **Road Rash** kam.

## Lucas Arts

Für die PC Games 11/96 war der damalige US-Korrespondent Markus Krichel bei Lucas Arts zugegen, um über aktuelle Entwicklungen zu berichten. Angekündigt waren: ein Star-Wars-Shooter, **X-Wing vs. TIE Fighter**, **Outlaws**, **Monkey Island 3** und **Rebellion**. Alle Titel konnten die Versprechungen des Entwicklers halten – bis auf **Rebellion**, dessen internationaler Wertungsdurchschnitt unterhalb 50 Prozent lag. Dem Publikum war das **Star Wars**-Strategiespiel zu komplex, zu trocken, zu umständlich. Gerade dieser spröde Charme schien eine Minderheit gewaltig anzuziehen: In Fankreisen genießt **Rebellion** heute noch Kultstatus.



Position Nr. 93
Die geöffnete Lotusblüte
NEU!
AXE
thai massage
Macht dich locker für die Ladies
Mehr Positionen: www.axe.de
AXE thai massage: Tigergras-Öl und Bali-Meersalz
für eine wahrhaft geschmeidige Duscherfahrung

# THE MAKING OF

# Gothic 3

SOUND TECHNIK DESIGN



# Die Köpfe hinter Gothic: Piranha Bytes, im Garten ihres Hauses in Bochum.

Obere Reihe: André Hotz, Philip Krause, Mario Röske, Stefan Kalveram, Horst Dworczak, Michael Rüve, Mattias Filler, Mike Hoge, Carsten Edenfeld, Roman Keskenti
Mittlere Reihe: Björn Pankratz, Kurt Pelzer, Minh Duong, Sascha Henrichs, Thorsten Kalka
Untere Reihe: Ralf Marczinczik, Nils Schneider
Nicht im Bild: Kai Rosenkranz, André Thiel, Oliver Höller

Nahezu pünktlich lieferte Piranha Bytes das meisterwartete Rollenspiel des Jahres ab – Gothic 3, ein Abenteuer der Extraklasse.
Diese Beilage gewährt einen Einblick in die faszinierende Entstehung des Titels und präsentiert Spielelemente, die wesentlich zum Gothic-Erlebnis beitragen: Optik, Design, Sound-Untermalung.



# Technik trifft Design

Die Welt von **Gothic 3** ist größer als die der beiden Vorgänger zusammen und dennoch geht die für die Serie typische Lebendigkeit nicht verloren – etwa wenn Rebellen am Lagerfeuer die Revolution gegen die Orks herbeisehnen oder Söldner ihre Sklaven geißeln.

Die neue Engine verknüpft lieb gewonnene **Gothic**-Atmosphäre mit aktueller Technik

# Echter Gothic-Look

Zwar ist keine einzige Zeile des Programmcodes aus **Gothic** 1 und 2 in das Grundgerüst der dritten Folge eingeflossen. Damit die Technik den **Gothic**-Look dennoch unterstreicht und nicht zerstört, hat Piranha Bytes die Spielwelt komplett von Hand gestaltet. Engine-Programmierer Philip Krause: „Das betrifft sowohl die aufwendig modellierte Landschaft als auch die gesamte Objektierung. Vom kleinsten Grasbüschel bis zur vollständig eingerichteten Ork-Festung wird alles von Hand gesetzt".

Zu den Vorzügen der neuen Technik gehören das dynamische Wettersystem, die atmosphärischen Licht-und-Schatten-Spiele, das flexible Material-Shader-System mit Verzerr- und oberflächenabhängigen Reflexionseffekten sowie die KI und dynamische Wegsuche der Nichtspielercharaktere.



# Weitblick

Die für ein Spiel enorme Weitsicht von circa 500 Metern in Verbindung mit Tiefenunschärfe – gut zu erkennen in der rechts abgebildeten Landschaftsaufnahme – sind zusätzliche Stimmungsfaktoren. In großer Entfernung türmen sich oft majestätische Berge oder Bauten auf.

Philip Krause,
Engine-Programmierer



Der Gothic-Welt sieht man ihre Grösse und Tiefe an.



Linien wie diese werden Sie im Spiel nie zu Gesicht bekommen. Die Kästen verbildlichen die Kollisionsabfrage, die sicherstellt, dass Figuren nicht ineinander hängen bleiben.



# Kriegerische Geschöpfe

Die Geschichte der mächtigen Ork-Eroberer hätte mit den starken, aber gesichtslosen Monstern aus **Gothic 1** und **2** wenig glaubwürdig gewirkt. Grafiker Ralf Marczinczik entfernte sich deshalb bewusst von **Herr der Ringe** und

Co. und erschuf in vielen kleinen Schritten drahtigere, agilere, individuellere Orks. Gesichter und Schädelform unterscheiden sich im Vergleich zu den Ur-Orks am meisten; zusätzlich reflektieren Waffen und Rüstungen eine eigene, von den Menschen verschiedene Tradition in der Herstellung.

Die Gestaltung der Orks sei ein Beispiel, „wie viele Überlegungen wir für einzelne Elemente anstellen, um den einzigartigen **Gothic**-Style zu generieren."

SORGFÄLTIGES DESIGN BETONT DEN CHARAKTER UND DIE EIGENSTÄNDIGKEIT VERSCHIEDENER VÖLKER UND FRAKTIONEN IN **GOTHIC 3**.



# Vom Reissbrett bis ins Spiel – ein Designprozess





Anhand grober Skizzen entwickelten Grafiker zunächst eine Vorstellung der Gebäude in **Gothic 3**. Welche Baumaterialien und -methoden in der Welt zur Verfügung stehen, spielt ebenso eine Rolle wie der Zweck des Bauwerks. Aus der Idee entstehen detaillierte Zeichnungen – die Vorlage des Polygon-3D-Modells.

Objekte wie dieses Haus aus über 21.000 Polygonen sind vielfach komplexer als noch in **Gothic 2**.

Die 3D-Software füllt Polygone zunächst grau aus und fügt den korrekten Lichteinfall hinzu. Realistisch werden Bauten und Gegenstände jedoch erst durch Texturen, die wie Fototapeten auf Oberflächen liegen und diesen Struktur verleihen. Die Auflösung der Texturen ist beim Beispielgebäude viermal höher als in **Gothic 2**.





# Filmreife Musik unterstreicht die Stimmung

Ein meisterhaft intoniertes Instrumentalfeuerwerk begleitet die Spieler auf dem abenteuerlichen Feldzug durch Myrtana. Der Orchester-Sound betont Höhepunkte des Spiels und verstärkt die Atmosphäre.



# Für besondere Augenblicke: Dirigent Bastian von der Linde mit Gospelchor




Unter anderem wirkte Dirigent und Musiker Bastian von der Linde bereits am Musical **Starlight Express** mit. Im Bild zu sehen ist der Leiter des SAM Gospelchors mit **Gothic**-Komponist Kai Rosenkranz.



Designer Björn Pankratz: „Man kann sich frei in der Spielwelt bewegen. Es wird keine verschlossenen Türen geben, für die man erst einen Schlüssel finden muss."

# 25.000 Textzeilen, 18 Stunden Dialog, 30 Sprecher – die Vertonung der Story



Von links: Stephan Cahen, Kai Rosenkranz und Jin Choi bei der Nachbearbeitung und Zusammenstellung der Hintergrundmusik für **Gothic 3**. Welche Musik der Spieler hört, hängt von Ort und Situation der Szene ab.



# Die Stimme des Namenlosen

In Wirklichkeit heißt der Namenlose Held, Hauptfigur der **Gothic**-Reihe, Christian Wewerka: Seit Serienbeginn leiht der Schauspieler und Synchronsprecher, Jahrgang 1961, der berühmtesten deutschen Rollenspielfigur seine Stimme. Spieler schätzen seine Ausdrucksstärke. Ton-Chef Kai Rosenkranz von Piranha Bytes lobt das „markant-coole" Timbre und verrät den lustigsten Versprecher: „Hier steht etwas über die alte Maggie" – gemeint war indes nicht Tütensuppe, sondern Magie.


Roy Fromlovitz
Nicht ohne Spaß gingen die Sprachaufnahmen im Sommer dieses Jahres – trotz schwüler Hitze im Tonstudio – vonstatten, weil 25.000 Zeilen Dialog ein Garant sind für unterhaltsame, sprecherische Fehltritte und weil Darsteller wie Roy Fromlovitz (oben links) sich bei der Vertonung von Orks und anderen Kreaturen sichtbar ins Zeug legten.
Nora Jokhosha
Achim Barrenstein
Bert Franzke
3
6
5
3



# Lautes Mittelalter und sanfte Streicher

Wenn der Namenlose Held, gejagt von Orks oder im Auftrag von Sklavenhändlern, durch die Welt von **Gothic 3** pilgert, begleiten ihn Musikstücke unterschiedlicher Stilrichtungen: Corvus Corax beispielsweise, die links abgebildete Musikertruppe, steuerte einzigartige, stimmige Mittelalter-Klänge bei, während die japanische Band Gocoo rasante Trommelrhythmen für Kampfszenen aufzeichnet. Den Höhepunkt bildet das Orchester – zum ersten

Mal in der **Gothic**-Geschichte griff Piranha-Bytes-Komponist Kai Rosenkranz auf ein echtes Orchester (unten im Bild: Die Bochumer Symphoniker) zurück. Das beeindruckende Ergebnis, ein emotionales Intermezzo aus schmetternden Fanfaren und sanften Streichern, hören Sie in Auszügen auf den beiliegenden Soundtrack-CD.

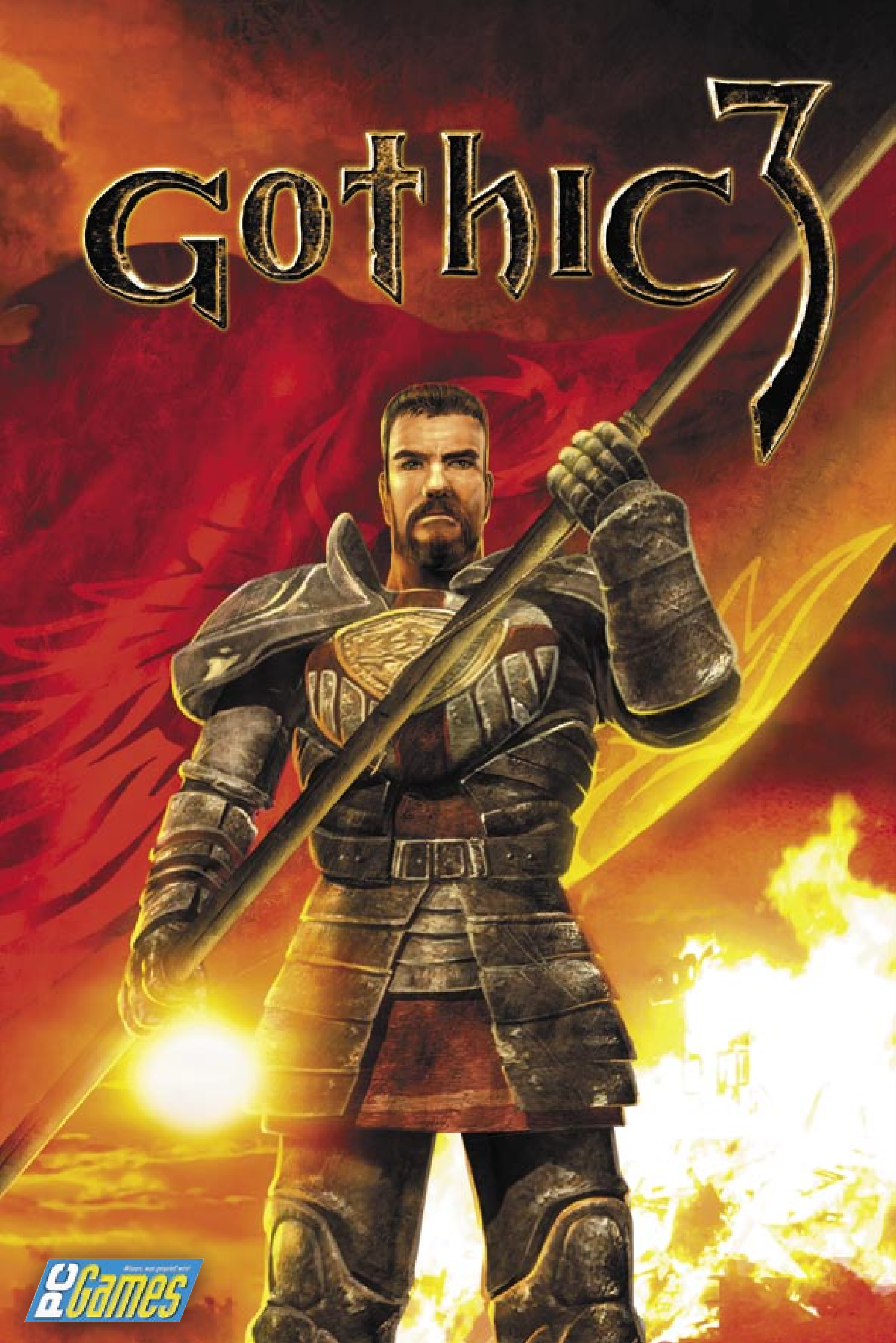




Im Vordergrund von links: Kai Rosenkranz, Stephan Cahen.

US-Sängerin Lisbeth Scott beschert stimmliche Höhepunkte.

Eine weitere Facette bildet die Gesangsstimme von US-Sängerin Lisbeth Scott, die Höhepunkte der Handlung unterstreicht.


Gothic 3
PC Games